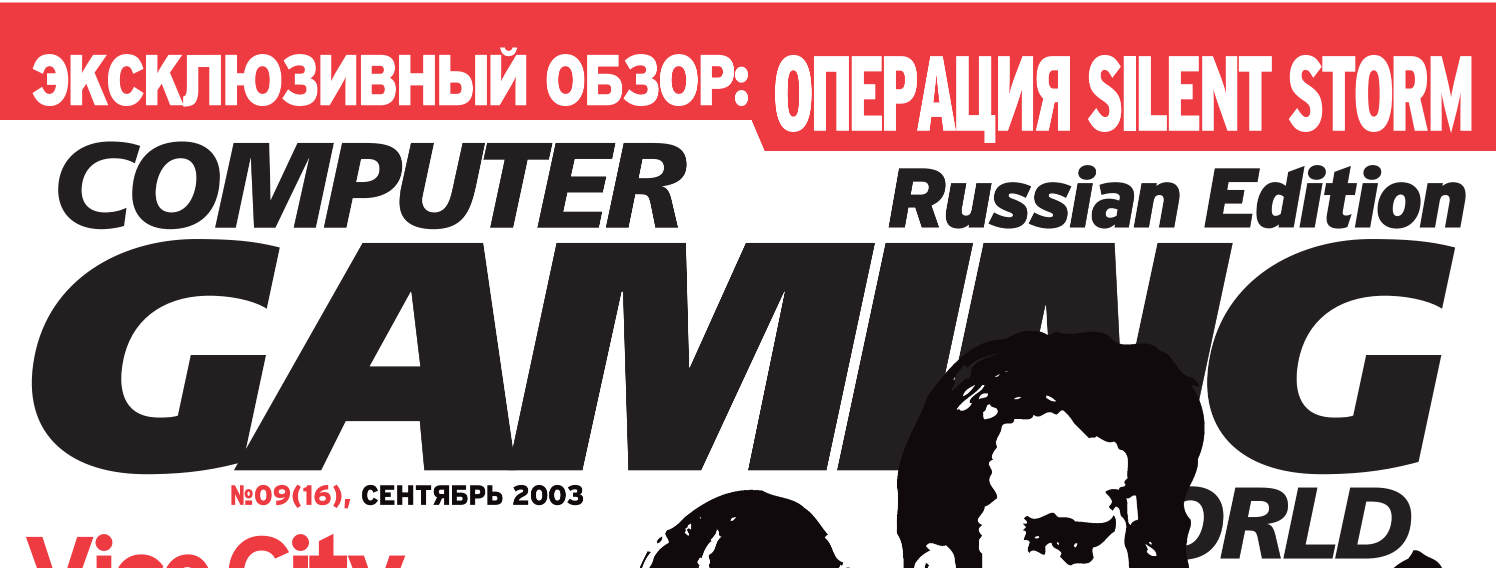


Vice City открывает секреты!

ПЛЮС: советы экспертов для Rise of Nations и UT2003

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ PREVIEW!

MAX PAYNE 2

Он вернулся. Его вывели из себя... И кто-то за это заплатит...



23 обзора!

WarCraft III: Frozen Throne, The Hulk, Elite Force II, PlanetSide и другие!

ВНУТРИ:
RETURN OF THE KING
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД!





Акелла

Patrician III: Rise of the Hanse

Patrician III

Расцвет Ганзы

STRATEGY ASCARON LINE

pc cdrom



Новая экономическая RTS на тему морской торговли создана для тех, кто не боится поставить на карту все! Ведь у вас есть цель: стать Главой Ганзейского Союза. И как вы этого добьетесь: станете ли дипломатом и займетесь обустройством города или контрабандистом и будите набивать сундуки денежками - все равно. Это случай, когда цель оправдывает средство.

 Новый редактор карт и искусственный интеллект, который адаптируется в соответствии с опытом и возможностями игрока

 Расширенные торговые возможности

 Patrician Gold представляет собой одну из самых красивых и визуально притягательных игр этого жанра

Акелла™



Have a Lot of Fun!

Советы доброго Дядюшки Лянге...

Общеизвестно, что редакция *CGW* – это сборище нытиков, зануд и пессимистов. Я это знаю. Вы это знаете. Вся игровая индустрия это знает. Почему так получилось? Думаю, во всем виноваты наши родители. Получи мы в детстве от пап и мам побольше ласки и поменьше наказаний, – глядишь, в журнале было бы намного больше положительных, добрых обзоров и намного меньше критики и ругани.

С другой стороны, из-за нашего постоянного нытья и жалоб я чувствую себя неловко перед вами, дорогие читатели. Вы ведь не виноваты, что наши родители были монстрами. Честное слово, в этом месяце я хотел сделать свое «вступительное слово» оптимистичным и жизнерадостным. Вместо того чтобы, как всегда, ругаться и брюзжать, я собирался поговорить о хорошем и рассказать вам о своих любимых играх. Вы хотите знать, какие вещи вас гарантированно не разочаруют? Тогда можете рассматривать перечисленные ниже тайтлы как личные рекомендации своего любимого Дядюшки Лянге. Они вам понравятся, обещаю. А если не понравятся, то можете послать в США гневные письма Уильяму О'Нилу или Роберту Коффею, – во время поездки в Сан-Франциско я выяснил, что в должностные обязанности указанных товарищей входит внимательное чтение всей ругательной корреспонденции. А так же Лев Емельянов очень любит почитать. Итак...

Tom Clancy's Splinter Cell – Я никогда не мог играть в игры серии *Rainbow Six* (равно как и в другие хард-корные тактические симуляторы), так как там нужно много думать, планировать и координировать. Но, хвала Господу, *Splinter Cell* напоминает скорее *Thief*, чем классический тактический симулятор. Это лучшая стелс-игра в мире, у нее великолепный AI, увлекательные и разнообразные миссии и потрясающая графика. Один из главных претендентов на звание *«Лучший экшен 2003 года»*.

Rise of Nations – Игра, вытеснившая из моего сердца предыдущего фаворита – *Warlords Battlecry*. Идеально сочетая элементы *Age of Empires, Civilization*, и даже настольной игрушки *Risk*, *Rise of Nations* обладает просто невероятной аддиктивностью. Сейчас я завоевал мир примерно наполовину, и, не кривя душой, могу сказать, что я наслаждаюсь каждой минутой, проведенной в этой игре.

Операция Silent Storm – Эта игрушка – шедевр. У нее отличная графика, удобное управление (для меня), а самое главное – там можно без конца громить и убивать, не отвлекаясь на всякую постороннюю ерунду. Превосходный безмозглый экшен, помогающий развеяться и сбросить напряжение после тяжелого рабочего дня... Шутка. Эту игру я ждал с первого дня знакомства. Ждал, надеялся и боялся. Я не разочарован. Часы пролетают, как минуты и... Обязательно прочтите наше review в этом номере.

Теперь вы знаете, во что я играю для души. И если вы тоже будете играть в эти игры, то, как и я, обретете счастье и душевную гармонию. А теперь можете переворачивать страницу и переходить к другим материалам, например, к *«Теме номера»*, посвященной великому и ужасному *Max Payne 2*. Вообще, вы держите в руках очень хороший выпуск *CGW*. Можно сказать – счастливый выпуск. Потому что в этом номере мы, в основном, хвалим игры и почти не ругаемся на них. А если и ругаемся, то совсем чуть-чуть. И только на те игры, которые действительно этого заслуживают. Приятного чтения!

P.S. Тарас в *Silent Storm* по-настоящему крут...

Сергей Лянге
Главный редактор

РЕДАКЦИЯ В США
Главный редактор **Джефф Грин** Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM) Ведущий редактор **Дана Джонгевваард** (Gamer's Edge) Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH) Редактор раздела Reviews **Роберт Коффей** (RPG, Strategy) Редактор раздела Previews **Том Прайс** (Sims, Sports) Редактор раздела прохождений и Специальных репортажей **Тьерри Нгуен aka Scooter** (Action, Features) Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

09(16), сентябрь 2003

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд» 117526, г. Москва, Пр-кт Вернадского, д. 105	**ЗАО «СК Пресс»** 1109147, Москва, ул. Марксистская, 34 корп. 10
Генеральный директор **Дмитрий Агарунов**	Генеральный директор **Леонид Теплицкий**
Финансовый директор **Борис Скворцов**	Издательский директор **Евгений Адлеров**
Издатель **Юрий Поморцев**	Издатель **Николай Федулов**
(game)land	



Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная



RIDDLE OF THE SPHINX
an Egyptian Adventure

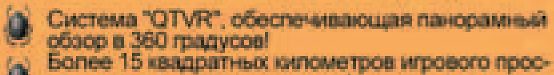
ЗАГАДКА СФИНКСА
Египетское приключение

DREAMCATCHER

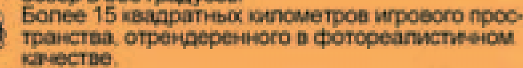
pc cdrom



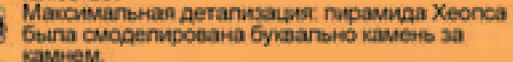
Долгие годы ушли у археолога Джила Джофферса на поиски древнего манускрипта. Пытаясь разгадать его тайну, Джил навлёк на себя страшное проклятье. В спешке он посылает за вами, своим лучшим другом. Но вы прибыли в Египет слишком поздно: сэр Джил погиб, а от свитка остались только обрывки... Исследуйте гробницы и лабиринты, обойдите циничных соперников-археологов и раскройте Загадку Сфинкса!



- Система "QTVR", обеспечивающая панорамный обзор в 360 градусов!



- Более 15 квадратных километров игрового пространства, отрендеренного в фотореалистичном качестве.



- Максимальная детализация: пирамида Хеопса была смоделирована буквально камень за камнем.



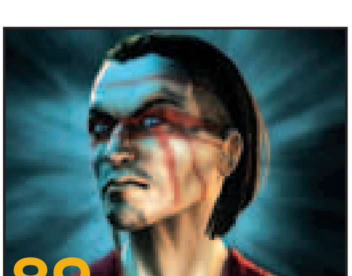
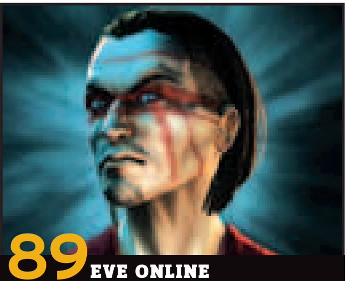
- Мистический саундтрек, мелодии которого погружают вас в атмосферу Древнего Египта.



COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
ССЕНТЯБРЬ 2003, №9(16)



Никогда еще фанаты Средиземья не переживали столь счастливых времен!..





Previews

Reviews





Территория новостей

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

Прошедший месяц оказался едва ли не самым богатым на разнообразные разочарования и обломы, среди которых отсрочки *Doom 3* и *Half-Life 2* выглядят детским лепетом на страницах газеты «Правда». Посему, вопреки обыкновению, сегодняшнюю *«Территорию новостей»* начнем с печального.

Семь раз отмерь – один раз выброси

Одной из самых трагичных новостей августа по праву может считаться отмена Galaxy Andromeda, памятной многим под названием *Imperium Galactica 3*. CDV Software, выступавшая до последнего времени издателем глобальной космической стратегии, терпя приличные убытки, не нашла ничего лучшего, как отменить едва ли не самый перспективный проект из имеющихся в ее корзине. По мнению администрации CDV, *Galaxy Andromeda,* в отличие от штамповок на тему Второй Мировой, ожидало средней паршивости будущее. Бесчисленных же фанатов серии, годами отмечавшихся на официальных и не очень форумах и обмусоливших куцую демо-версию до бессознательного состояния, в расчет можно не брать. Почив пару недель назад, *Imperium Galactica 3* передала эстафету своим прародителям из Digital Reality, озабоченным в данный момент выпуском полноценного аддона к *Haegemonia*. Остается лишь надеяться, что детище Philos Labs вместе с торговой маркой перекупит какой-нибудь более сообразительный и финансово обеспеченный паблишер.

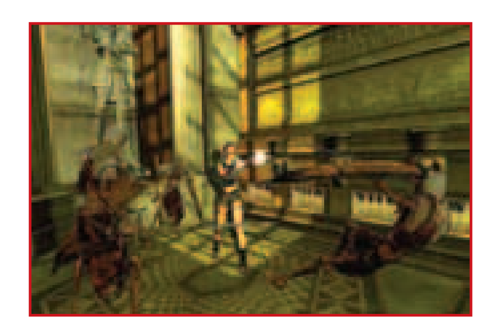
Вслед за *GA* в утиль отправилась и игра *Full Throttle: Hell On Earth.* На сей раз причины закрытия очевидны и не отрицаются даже самими разработчиками. Президент LucasArts, Саймон Джефри лично посетовал на безобразное качество разрабатывавшегося продолжения некогда культовой адвенчуры и отсутствие желания разочаровывать поклонников. Подобный поступок достоин только уважения. Судя по немногочисленным скриншотам и горстке информации об игре, ее появление и впрямь грозило превратиться во всеобщее надругательство над корявым сиквелом с напрочь квадратными моделями и насквозь аркадным геймплеем. За будущее же компании беспокоится не стоит – потеря одного, пусть и громкого, тайтла вряд ли как-то скажется на общем благополучии LucasArts.

3DO We're Here to Play

Не произойдет ничего страшного и с покойницей 3DO. Здесь, правда, не мешает прибавить «уже», ибо прекратившая свое существование компания не только не обременяет себя рождением новых торговых марок, но и не прочь избавиться от старых. Результатами недавних торгов, на которых с молотка пошли даже *Might & Magic* и *Heroes Of Might & Magic*, стали следующие сделки. Автомобильный полуфабрикат *Street Racing Syndicate* приобрела корпорация Namco Hometeki за скромные полтора миллиона. *High Heat Basketball* зачем-то понадобился Microsoft. А вышеуказанные фэнтезийные проекты отошли к Ubi Soft, умудрившейся отхватить столь жирный кусок за несчастные $1.3 млн. Что же до оставшегося интеллектуального имущества, в которое входят пластмассовый *Army Men* и находящийся в состоянии эмбриона проект *Four Horsemen OF Apocalypse,* то об их судьбе пока ничего не известно. В следующем номере мы обязательно поделимся с вами дальнейшей информацией о продаже собственности 3DO. Вполне вероятно, что название этой некогда процветавшей компании будет в последний раз фигурировать на страницах нашего журнала.

Похоже, что формула *Core Design = Tomb Raider* в ближайшее время потеряет свою актуальность. Компания, явившая миру серию безобразных игр про грудастую девицу и сама же ее испортившая, в конце концов, оказалась в немилости издателя. Продолжение по-





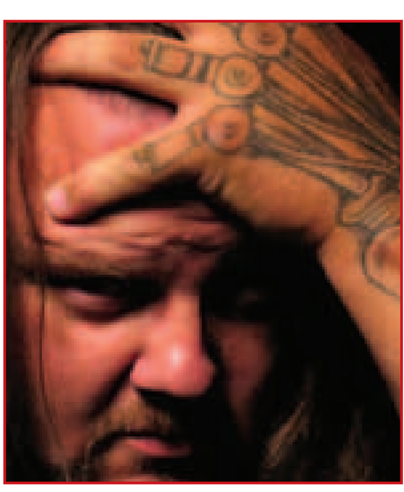
хождений Лары Крофт перешло в ведение некой Crystal Dynamics, отметившейся на поприще создания кровососущих игр вроде *Soul Reaver* и *Blood Omen*. Помимо отобранного чупачупса Core Design ждет серьезная порка с последующей инспекцией, угрожающей самому существованию студии. Начальник отдела разработок Eidos Джереми Хиз-Смит почел за лучшее покинуть занимаемый пост после ничем не прикрытого провала последней игры из серии *Tomb Raider*, благополучно понизившего ко всему прочему стоимость акций компании. Если сложившаяся ситуация приведет к полному исчезновению торговой марки *«Расхітительниця Гробніць»,* мы особо переживать не будем. Губастая дама, перерывшая за прошедшие годы килотонны компоста, успела порядком поднадоесть всем, чья сексуальная ориентация и психическое состояние находятся в переделах нормы.

Зато у правительства Греции, год назад запретившего все без исключения видеоигры, с последним явно нелады. К счастью, ни в чем не повинные жители солнечной страны, страдающие от врожденной тупости чиновников, могут в скором времени получить положительное решение проблемы. Сложившейся ситуацией заинтересовалась европейская комиссия, пославшая греческим законодателям официальное уведомление о том, что прежде чем принимать подобные правила, необходимо ставить в известность соответствующий комитет, который в свою очередь никогда не принял бы такую ахинею. По заявлению Стругана Робертсона – юриста по призванию, – определения греческого закона столь расплывчаты, что владение PlayStation приравнивается к уголовному преступлению, что, по сути, чистый бред. Еврокомиссия, обеспокоенная столь странным положением дел и убытками издательств, намерена предпринять определенные действия, которые будут способствовать скорейшему ментальному излечению греческого парламента и устранению идиотского закона.



Не укради

Более понятный, но вызывающий не меньше споров, закон об авторском праве, то и дело обзаводится дутыми прецедентами, больше похожими на попытку поправить финансовое



состояние истца. Так некто Даррил Петерсон, известный любителям рестлинга под псевдонимом *Max Pain*, требует сразу от трех компаний – Remedy Entertainment, Rockstar Games и Gathering Of Developers – возмещение призрачных убытков в размере десяти миллионов, не поверите, долларов. По утверждению обезумевшего спортсмена, вышеозначенные компании украли под шумок его профессиональное имя для культового шутера. Чем закончится судебное разбирательство, пока не известно. Подобных случаев, когда выбравшаяся из канализации персона желает поднять собственный рейтинг за счет других, история знает массу. И если рядовому последователю Моники Левински подобное поведение можно простить, то попытки относительно известного атлета сыграть на чужом успехе выглядят, мягко говоря, нелепо.

На этом фоне стремление Microids выбраться из долговой ямы, куда компания попала больше года назад, выглядят сущим подвигом. Авторов гениальной *Syberia* спасла покупка собственности студии парижским отделением Wanadoo Editions. Основным видом деятельности возрожденной конторы, по словам пиар-менеджера Microids, станут приключенческие игры для различных платформ. В настоящий момент происходит портирование *Syberia* на Xbox, а в ближайшее время на конвейер встанут несколько других проектов. Надеемся, среди них отыщется и место для продолжения истории Кейт Уокер.



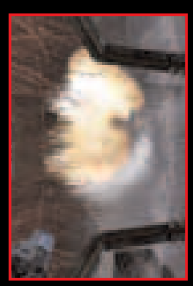
Проблемы поиска денег для сиквелов совершенно не касаются Global Star Software, пекущей разномастные тайкуномагнаты по ведру в день. Недавно ими было анонсировано продолжение отвратительного симулятора супермаркета *Mall Tycoon 2*, авторство которого принадлежит Fusion Digital. Безобразная первая часть серии целиком и полностью будет скопирована в новый продукт, обретет более толковый интерфейс, вразумительную графику, получит усовершенствованные мозги и обзаведется целой авоськой товаров в количестве 60 штук и солидным набором магазинов числом аж в семь десятков. Столь неожиданное богатство станет доступно наступающей осенью.

Чуть позже, в феврале следующего года, некая Kuma Reality Games запустит линейку игр, использующих события из мира реального. Планируются ежедневные обновления контента, причем за круглую сумму. Таская новости из передовиц и перемалывая их в игровой формат, компания хочет добить-

CD 1

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Aquanox 2: Revelation
Продолжение известного подводного FPS. События игры происходят одновременно с событиями первого Aquanox.



Battlefield 1942:
Secret Weapons of WWII
Второе дополнение к популярной мультиплеерной игре этого года.

BookWorm
Мегааддиктивная логическая игра, интервью с ее создателем см. в предыдущем номере.

ВИДЕОРОЛИКИ:

Aquanox 2: Revelation
Chaser (два ролика)

МОДИФИКАЦИИ:

Black & White –
Crackly Lightning
Colin McRae Rally 3 – World
Rally Championship
Freelancer – Star Trek mod
The Elder Scrolls: Morrowind
- Army & New island

ПАТЧИ:

Command & Conquer:
Generals
Diablo 2: Lord of Destruction
WarCraft III:
The Frozen Throne
Пираты Карибского моря

БОНУСЫ:

Silent Storm – обои для рабочего стола

ГАЛЕРЕЯ:

Mortyr 2
Silent Storm

SOFT:

BS Player
DivX Pro 5.0.5.

МУЗЫКА:

EVE Online –
избранные треки

CD 2

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Lionheart:
Legacy of the Crusader
Новая ролевая игра от создателей Fallout. На этот раз вы попадаете в Средневековье, история которого пошла не так, как это было на самом деле..

Northland (Cultures 3)
Продолжение известной хозяйственно-военной стратегии в реальном времени.

XIII
Очень стильный FPS, созданный по новомодной технологии cel-shading.

ВИДЕОРОЛИКИ:

Commandos 3
GTA: Vice City
Midnight Club 2
Silent Storm
Temple of Elemental Evil
Антанта

МОДИФИКАЦИИ:

Battlefield 1942 –
Battle For Endoria
Battlefield 1942 –
HydroRacers
Battlefield 1942 –
ModCollection
Dungeon Siege – The Lands
of Hyperborea
The Elder Scrolls:
Morrowind – Civilized Khajit

ПАТЧИ:

Ил-2
Ил-2: Забытые сражения
New World Order

БОНУСЫ:

Max Payne – обои для рабочего стола
Max Payne – набор элементов оформления Windows

ГАЛЕРЕЯ:

Max Payne 2:
The Fall of Max Payne

SOFT:

Freelancer Mod Manager
QuickTime

МУЗЫКА:

EVE Online –
избранные треки



ся полного погружения клиентов в процесс. Первый проект под названием *Kuma: War* будет представлять из себя наиобыкновеннейший шутер. Для создания миссий авторы планируют использовать не только новостные агенства и данные со спутников, но и информацию из архивов неправительственного разведывательного управления. В скором будущем ассортимент информационных источников разбавится спортивными сводками, записями папарацци и криминальными хрониками. Таким образом, приближение игр к реальности станет со временем не только визуальным.

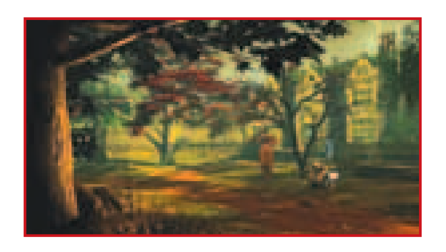
Past to future

Впрочем, кое-кому совершенно наплевать на все эти пертурбации и подвижки в сторону сближения двух измерений. Фанаты *The Sims* давно превратились в био-пригатки к своим тамагочи. Именно для таких и предназначен очередной клон Симпянгии с незатейливым названием *Singles*. Некая студия RotoBee попытается рассказать нам историю семейки Майка и Линды, которую нам надлежит путем нехитрых манипуляций вывести в люди. Изначально мы имеем всего три гроша в кармане и непомерное желание выползти на место потеплее. Спрашивается, причем тут *The Sims?*

Помимо глобальной задачи социального роста, Майк и Линда как и все порядочные симпяне, хотят ходить в туалет каждые пять минут, грызть канцерогенные чипсы, спать, разбираться с бытовыми проблемами в кратчайшие сроки, отдыхать и даже работать. Для полного соответствия виртуальных взаимоотношений реальным, похотливая семейка периодически будет напрягать вас интимными подробностями своей жизни. Наблюдению подлежат аж восемь показателей, куда входят потребности в еде, сне, отдыхе, гигиене, развлечениях, романтике, сексе и удовлетворенность интерьером родной халупы. Самое интересное – интимная сторона – имеет аж несколько ступеней: от легких прикосновений до жесткого порно. Не желающих терпеть заранее предначертанное разработчиками ждет сюрприз – свобода действий, приводящая к альтернативному развитию событий и истории в целом.

В качестве дополнительных особенностей: слизанный вчистую интерфейс *The Sims*, честное трехмерье, грамотная модель освещения, человеки, до отказа забитые полигонами, целый склад мебели и бытовой техники, регулярные поездки в город (это, скорее, вопрос будущих дополнений, которые непременно облегчат жизнь вашему кошельку) и, опять же, сцены из категории adults only. Для фанатов будет предусмотрен так называемый режим фотосессии, где вы сможете поставить подопечных в желаемые позы и запечатлеть свою киберсемейку. Заполнить фотоальбом подобным фотобарахлом можно будет уже в ноябре.

Приблизительно в это же время стоит ждать и релиз мистического квеста *Black Mirror*, рассказывающего историю Сэмюэля Гордона, пытающегося дока-



зать всему миру, что смерть его отца не являлась несчастным случаем. Чешская студия Future Games гарантирует потерю тридцати часов нашего времени, потраченных на исследование более ста локаций, сопровождающееся тоскливыми мелодиями, призванными создавать атмосферу мрачности. Как и в неоднократно помянутой *Syberia*, управление героем, озабоченным проблемами прошлого, будет осуществляться от третьего лица.



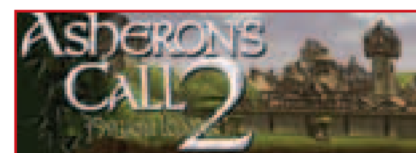
К взглядам из вчерашнего дня можно отнести и проект *Castle Strike*, сильно напоминающий, судя по анонсу, двухгодичной давности *Stronghold*. Data Becker так же собирается ориентировать свое детище на возведение средневековых замков с последующей их осадой. Действие развернется во время Столетней войны, представив, как и положено, Францию, Англию и Германию в виде двух десятков юнитов на каждую сторону: рыцарей, арбалетчиков, шпионов, катапульт, таранов и прочей осадной мишуры. В начале грядущей зимы мы сможем сравнить средневековое чудо с хитом Firefly Studios.

Слегка ископаемым выглядит и пресс-релиз BioWare, не желающей раскрывать тайну своих грядущих проектов. На сегодняшний день известно лишь, что будут использоваться не раз обкатанные технологии и популярные торговые марки. На помощь плодовитым работникам BioWare придет Obsidian Entertainment, глава которой некогда управлял Black Isle Studios. Приятная с одной стороны новость пугает сноской на обкатанные чего-то-там. Очередной *Icewind Dale* на изрядно протухшем Infinity будет самой натуральной наглостью со стороны талантливых девелоперов.

Go online, go postal

К слову вспоминаются мечты об онлайновом мире (или хотя бы человеческом мультиплеере) во вселенной *Baldur's Gate*, умершие в состоянии эмбриона. Вполне может быть, что BioWare упустила тогда солидный кусок прибыли, побоявшись вероятного провала великолепной по сути игры. В свое время мир AD&D мог бы запросто составить конкуренцию старушке *Ultima Online*, забота о которой тянется без малого восемь лет и вызывает как уважение, так и недоумение действиями Electronic Arts. Последняя, впрочем, недавно приобрела право хостинга своих онлайн-проектов на серверах AOL Time Warner. За скромные 27.5 миллионов понятно чего EA снимет головную боль от поиска серверов и толстых каналов на ближайшие два года.

Продолжая совершенствоваться и имея на то средства, Electronic Arts в скором времени переедет свое подразделение EA LA в специально созданный комплекс Playa Vista. Все три сотни работников компании уже очень скоро перевезут канцелярские предметы и настольных пупсов в свежевыкрашенное здание. Новомодное строение предложит своим хозяевам студии для создания визуальных эффектов и записи звука, отделы для работы с motion capture и бета-тестирования, чистые офисы и бесплатные автоматы с кофе. В довершение, EA откроет в Монреале еще одну студию по разработке игр, чьи проекты запланированы на выход уже этой зимой.



Другой монструозный игроиздатель в лице Microsoft продолжает бороться за не совсем успешный, но чертовски притягательный и невероятно красивый *Asheron's Call 2*. Небольшое количество подписок и крайне низкое число людей на серверах привело компанию к решению об объединении миров. Итогом станет сокращение аж в два раза. Пять миров – Wintersebb, Harvestgain, Morningthaw, Leafcull и Solclaim – превратятся в два – Thistledown и Frostfell. Все персонажи будут сохранены и перенесены на новые сервера. В качестве подарка и меры предосторожности будет дана возможность переименовать аватара по собственному желанию. После небольших изменений онлайновое безумие продолжится в обновленном виде.

В сапогах, как все

Тех, кого не привлекает взращивание бездушного героя на RPG-грядках, обещают досыта закормить разработчики бесчисленных шутеров, половина из которых в последние пару лет с удовольствием затрагивает тему Второй Мировой. По сей день продолжается неофициальное соперничество между *Medal Of Honor Pacific Assault* от все той же Electronic Arts и *Call of Duty* от Activision. Последняя в погоне за конкурентом вложила баснословные суммы в озвучку персонажей актерами из голливудской печи. Голосом главного героя Элдера будет говорить Джованни Рибиси (Gone in 60 seconds), а озвучивать сержанта коммандос Уотерса будет Джейсон Стейтем (Snatch и Lock, Stock, Two Smoking Barrels). Чтобы окончательно добить соперника и вдолбить намертво населению планеты свою торговую марку, Activision планирует заняться выпуском документальных фильмов, книг и комиксов под общим заголовком *Call of Duty*. EA со своей стороны спокойно продолжает разрабатывать качественный шутер, сравнимый местами с культовыми киноблокбастерами. Попробовать блюдо Activision мы сможем в конце осени, а очередная забава из серии *Medal of Honor* выйдет лишь в феврале.

Видимо, в связи с этим противостоянием отложится выход долгожданного *Doom 3*. Представители издателя заявили, что, согласно графику, продолжение культовой игры от Дж. Кармака выйдет лишь в первом квартале следующего года. Осенью же ее место, помимо *Call of Duty*, займут *Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy* и *Empires: Dawn of The Modern World*. Другие проекты - *Rome: Total War* и *Trinity* – появятся в конце весны 2004 года. К тому же сроку запланирован и выпуск *Quake 4*, разработкой которого занимается вовсе не id Software, а их бывший конкурент и последователь – Raven Software. Единственное, что известно об этом проекте – наличие возможности управления транспортом. Остальная информация либо отсутствует, либо top secret.

Наравне с полигонами Второй Мировой, скоростному освоению подлежит в последнее время и Дикий Запад. Iridon Interactive, выпустившая недавно великолепный пинбольный симулятор Pure Pinball, переключилась с железных шаров на ковбоев. Действие *Wanted Guns* происходит во время гражданской войны в экзотическом мексиканском городке Эль Куэрво Пердидо (что в переводе означает Хреновый Поселок), а также в заброшенных шахтах и лесах Колорадо. Арсенал будет взят аккурат из соответствующего временного отрезка и вряд ли выйдет за пределы револьверов, винчестеров и мясницких ножей горячих латинский парней. Заимствованная из классических вестернов музыка прилагается. Освоение Wild, Wild West намечено на конец года.



Чуть раньше, в октябре, нас ждет заманчивый автосимулятор из серии Unleashed/Extravaganza. *Ford Racing Revolution* от Razorworks расскажет нам историю гоночных машин именитой компании. Среди прототипов значатся: Mustang Mach III, Ford GT, SVT Mustang Cobra, Mustang GT Concept и совсем недавние модели вроде 2004 F-150. Чтобы убить всех зайцев разом, разработчики включили в набор трас как кольцевые, так и незамкнутые варианты в городских, загородных и раллийных антуражах. Поддержка рулей гарантируется, удовольствие предполагается.

***

Тем временем подошедший к концу выпуск обнаружил серьезную дыру в виде отсутствия новости об очередной игроизации недавней экранизации. Восполнить пробел решила студия с куриным названием *Lucky Chicken*. Буквально на днях компания анонсировала экшен *Underworld*. Сюжет фильма с аналогичным названием рассказывает о вампирше Селене, втянутой в борьбу между ее собратьями по гемоглобиновым пристрастиям и кучкой оборотней. Интригу сценария составляет пылкая любовь героини и волосатого красавчика из враждебного клана. Сильно напоминающая *BloodRayne* игра будет мучить игрока готическими экстерьерами на протяжении шестнадцати миссий. Модные нынче акробатические трюки а-ля *«Матрица»* будут тесно сотрудничать с перестрелками из огнестрельного оружия. Как и положено, релиз состоится одновременно с премьерой фильма, то есть уже в районе 19 сентября. Готовьте деньги на билеты и ждите обзор кровососущего проекта в ближайших номерах. Иными словами stay... в общем, вы поняли.


СМЕРТ



ЕЛЬНЫЙ ПОЦЕЛУЙ

МАКС ПЕЙН УМРЕТ НЕ ОТ ПУЛИ – ЕГО ПОГУБИТ ЛЮБОВЬ

РОБЕРТ КОФФЕЙ

ИЗДАТЕЛЬ: **TAKE 2** РАЗРАБОТЧИК: **REMEDY** ЖАНР: **SHOOTER** ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

«Если бы меня спросили, чего мне сейчас хочется, я бы ответил: выпить, закурить, иметь неограниченный боезапас и лицензию на убийство. Но в данный момент больше всего на свете я хочу ЕЕ!» Думаю, после этой цитаты из игры *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* все вопросы по поводу того, будет ли Макс по-прежнему, в свойственной ему прикольной манере, комментировать все происходящее – отпадает. Да и разве можно представить себе шутер, в названии которого присутствуют слова *«Max Payne»*, без великолепных диалогов? Или без потрясающего эффекта замедления времени, когда пули начинают летать настолько неспешно, что от них можно без труда уворачиваться, одновременно в массовом порядке расстреливая врагов? Или без расписанных уличными художниками мрачных нью-йоркских улиц, без невероятно злобных противников, без стильных картинок, сопровождающих наиболее драматичные перипетии сюжета, без мрачной атмосферы тоски и безысходности, называемой в художественной среде нуар и буквально пропитавшей каждый пиксел на экранах наших мониторов? В общем, можете не волноваться, все эти фирменные фишки будут присутствовать и во второй части игры, в которой наш обожаемый антигерой вновь зарядит свои «ингремы» и отправится мериться силами с великим и ужасным *Half-Life 2*.

«ЕСЛИ БЫ МЕНЯ СПРОСИЛИ, ЧЕГО МНЕ СЕЙЧАС ХОЧЕТСЯ, Я БЫ ОТВЕТИЛ: ВЫПИТЬ, ЗАКУРИТЬ, ИМЕТЬ НЕОГРАНИЧЕННЫЙ БОЕЗАПАС И ЛИЦЕНЗИЮ НА УБИЙСТВО».



Вы хотели невероятно детализированной графики? Вы ее получите.



Осень в Нью-Йорке. Романтика...

УБЕЙ ИХ РАДИ МЕНЯ, ДОРОГОЙ

Итак, что же изменилось в жизни Макса Пейна с тех пор, как мы виделись с ним в последний раз? На самом деле, точно ответить на этот вопрос довольно затруднительно, поскольку дизайнеры Remedy Entertainment так до сих пор и не открыли всех своих карт. Однако нам стало известно, что по прошествии некоторого времени, после того как Макс жестоко отомстил убийцам своей жены и ребенка, он покинул DEA и вновь поступил в NYPD... И теперь его опять обвиняют в убийстве. На сей раз – в убийстве собственного напарника. Первые кадры игры демонстрируют дождливую осеннюю ночь и, как и в первой части, история героя раскрывается перед зрителем в виде его воспоминаний о том, как в течение нескольких последних дней он спустился в ад и каким-то чудом вернулся обратно. Но на этот раз Макс не одинок – по дороге в преисподнюю он встретится с Моной Сакс, классической представительницей породы роковых женщин – femme fatale, эпизодически засветившейся, кстати, еще в оригинальной игре. Какую роль красотке суждено сыграть в «падении» Макса Пейна? Если хотите, можете с нами не соглашаться, но мы готовы биться об заклад, что именно она станет причиной этого «падения», – правда, как конкретно сие произойдет – совратит ли она его, соблазнит или просто собьет с пути истинного, – пока сказать невозможно.

Вообще говоря, *Max Payne 2* производит двоякое впечатление: с одной стороны, игра поразительно напоминает свою первую часть, а с другой – между ними есть масса серьезных различий. Мы вновь увидим выразительные, как бы размытые картинки, иллюстрирующие ключевые повороты сюжета, – но теперь это будет происходить только в перерывах между уровнями (данная новость, несомненно, порадует всех, кого в первой части раздражали внезапные перерывы в игровом процессе, происходившие всякий раз, когда Макс говорил по телефону, слушал радио или смотрел телевизор). Мы по-прежнему будем прорубаться через толпы плохих парней, периодически включая режим bullet-time, а время от времени нам будут показывать короткие ролики на игровом движке, так здорово нагнетающие напряжение, – например, когда Макс входит в лифт и отправляется на очередной поединок с судьбой или когда мы в первый раз видим сцену убийства...

Дизайнеры Remedy Entertainment подтвердили, что во второй части будут и сны Макса, приоткрывающие перед зрителями его раздираемый кошмарами внутренний мир. Правда, пока неизвестно, будут ли они демонстрировать те же самые жуткие лабиринты, что и в оригинальной игре, – будем надеяться, что нет, поскольку те проклятые сны превращали наш собственный внутренний мир в форменный кошмар...

ДОЛГОЕ ПРОЩАНИЕ

Несмотря на то, что сценаристы Remedy Entertainment урезали количество и длительность сценок на движке, прохождение *Max Payne 2* при любом раскладе займет не менее 20 часов – 20 часов сумасшедшего кровавого экшена, – иными словами, сиквел будет вдвое длиннее своего оригинала, что, конечно же, не может не радовать. И хотя мы, в отличие от многих геймеров, никогда не сетовали на краткость первой части, мы полностью согласны, что хорошего никогда не бывает слишком много, и увеличение

ХОРОШЕГО НИКОГДА НЕ БЫВАЕТ СЛИШКОМ МНОГО, И УВЕЛИЧЕНИЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ОДИНОЧНОЙ КАМПАНИИ, НЕСОМНЕННО, ПОЙДЕТ ИГРЕ ТОЛЬКО НА ПОЛЬЗУ.

В отличие от первой части, Макс сможет стрелять и после завершения прыжка с уклонением от пуль противников.

ЕСЛИ REMEDY ENTERTAINMENT ПО-ПРЕЖНЕМУ ПРИДЕРЖИВАЕТСЯ СВОЕЙ ФИЛОСОФИИ, СОГЛАСНО КОТОРОЙ ИЗ ИГРЫ ДОЛЖНО БЫТЬ ВЫБРОШЕНО ВСЕ ЛИШНЕЕ ДЕРЬМО, ТО MAX PAYNE 2 СТАНЕТ ПОТРЯСАЮЩИМ ПУТЕШЕСТВИЕМ В АД, ЦАРЯЩИЙ В ДУШЕ ГЕРОЯ.

длительности одиночной кампании, несомненно, пойдет игре только на пользу. Достаточно сказать, что скриптовые события - а скрипты, между прочим, опять пишет Сэм Лэйк (Sam Lake) – теперь занимают в три раза больше времени, чем в оригинале.

При этом мы нисколько не сомневаемся, что увеличение продолжительности игры отнюдь не сделает ее скучной или однообразной, – как известно, дизайнеры Remedy Entertainment сделали первую часть такой короткой совершенно сознательно, и они с железным упорством отвергают все упреки в ее недостаточной продолжительности, ссылаясь на собственную философию игроделания. «Max Payne получился столь коротким, – объясняет ведущий дизайнер Петри Йарвилехто (Petri Jarvilehto), – потому что мы выбросили из игры все лишнее дерьмо». И если Remedy Entertainment по-прежнему придерживается этой философии, то *Max Payne 2* должен стать невероятно насыщенным, драматичным и увлекательным путешествием в ад, царящий в душе главного героя.


Разнообразная анимация ранений и смерти, зависящая от места попадания пули в тело противника, делает гибель каждого врага уникальной.

Сценаристы Remedy Entertainment обещают нам множество неожиданных сюжетных поворотов и сюрпризов. Чтобы сделать историю более психологичной и глубокой, они приняли решение уменьшить количество задействованных в ней персонажей. Петри Йарвилехто объясняет это так: «В *Max Payne* было множество персонажей, большую часть которых вы приканчивали практически сразу же после знакомства с ними. Сюжет продолжения будет значительно более напряженным и кинематографичным, чем в оригинале, поэтому количество героев уменьшится, а глубина проработки их характеров, – напротив, возрастет». Идея разработчиков заключается в том, что, потратив больше времени и сил на раскрытие личностных качеств и психологии героев, они сделают их диалоги и откровения гораздо более драматичными и эффектными. Как и у авторов *Half-Life 2*, главная цель создателей *Max Payne 2* – заставить нас сопереживать персонажам игры и относиться к ним как к живым людям.

Я – СУДЬЯ

Несмотря на то, что ребята из Remedy Entertainment крайне неохотно показывают журналистам реальные игровые уровни, нам все-таки удалось увидеть, как Макс воздает врагам по заслугам и устанавливает в мире справедливость в соответствии с собственными представлениями о добре и зле. Геймплей *Max Payne 2* – это нечто сногсшибательное. Здесь присутствует абсолютно все, что вы только мечтали увидеть в игре про Макса Пейна плюс еще много чего. Ураганы пуль, реки крови, заброшенные дома, служащие тайными базами бандитов, а также вечный недостаток болеутоляющих средств, не позволяющий вам расслабиться ни на секунду... Этот список можно продолжать еще очень долго.

Наиболее известная и любимая в народе фишка *Max Payne* – эффект замедления времени или bullet-time – стала еще более классной и зрелищной. Дизайнеры Remedy Entertainment потратили на анима-

ЭФФЕКТ BULLET-TIME СТАЛ ЕЩЕ БОЛЕЕ КЛАССНЫМ И ЗРЕЛИЩНЫМ.

цию главного героя массу времени и сил, и теперь вы сможете наблюдать, как Макс перекрещивает руки с пистолетами, перезаряжает их и в падении всаживает всю обойму в тело врага, умудряясь при этом еще и развернуться в другую сторону. Все эти нововведения призваны сделать движения героя в режиме bullet-time более пластичными и жизненными. Кроме того, значительно богаче и разнообразнее стала анимация смерти противников, и отныне каждая огневая дуэль превратится в уникальную и невероятно красивую пляску смерти...

И последнее по поводу режима bullet-time: дизайнеры Remedy Entertainment переработали механизм, в соответствии с которым у игрока накапливался запас замедленного времени. Как вы помните, в первой части для этого требовалось убивать противников, причем игроки, не отличающиеся особой меткостью, постоянно жаловались, что для них это серьезная проблема, а без запасов замедленного времени они просто не могли преодолеть определенные места на уровнях (у метких стрелков такой проблемы, понятное дело, не возникало). Так вот, Петри Йарвилехто обещает, что в сиквеле подобная несправедливость будет устранена.

ПРОГРЕСС НЕ СТОИТ НА МЕСТЕ

Но главное различие между первой и второй частями – это не графика, не ролики на движке, и даже не анимация, а конечно же AI противников. Если в оригинальной игре враги, как правило, действовали в соответствии с заранее прописанными скриптами, то в *Max Payne 2* они и сами стали неплохо соображать, и отныне вам предстоит бороться именно с ПРОТИВНИКАМИ, а не с программистами, заранее продумавшими их действия. Достаточно сказать, что за истекшие два года враги научились ориентироваться в окружающем мире, логически мыслить и использовать всевозможные объекты в своих целях.

Поведение AI во время боя выше всяческих похвал. Мы своими глазами видели перестрелку Макса с группой бандитов на широкой открытой улице. Гангстеры таились за каждой дверью и в каждом темном переулке, они ненадолго высовывались из-за укрытий, делали несколько выстрелов и снова скрывались, они прикрывали друг друга огнем и ползком перемещались к более выгодным огневым позициям...

Программисты Remedy Entertainment коренным образом переработали игровой движок, и теперь он демонстрирует еще более детализированную и атмосферную картинку – вы почти физически ощущаете дождь, барабанящий по крыше, прижавшись к которой вы лежите во время боя с очередной бандой. Усовершенствованная система обсчета освещения позволила разработчикам ввести в игру невероятно реалистичные тени, подчеркивающие общую обстановку мрачности и безысходности... Engine уверенно моделирует в реальном времени поведение отдельных частиц – каждая искра, вышибаемая из микроавтобуса рикошетирующими пулями, летит по своей уникальной траектории! Кроме того, авторы вмонтировали в игру еще и специальный физический движок под названием Havok – когда изрешеченный пулями микроавтобус наконец взлетает на воздух, именно он рассчитывает силу взрыва и поведение обломков, разлетающихся по улице.

Последнее (по порядку, но не по важности!) техническое нововведение связано непосредственно с моделями персонажей. Дело в том, что прототипами абсолютно всех героев послужили реальные актеры из Нью-Йорка (к сожалению, они подарили персонажам только свои лица, но не голоса). Новый движок, ответственный за лицевую анимацию, дал разработчикам возможность синхронизировать движения губ и произносимые слова, а также точно воспроизводить выражения лиц, соответствующие различным душевным состояниям. Любопытный момент: лица в *Max Payne 2* получились более реалистичными, чем в *Half-Life 2*, а вот глаза и мимика, напротив, лучше удались программистам Valve. Тем не менее нужно признать, что герои у дизайнеров Remedy Entertainment получились настолько жизненными, что порой в дрожь бросает, и благодаря им вы с первых же секунд полностью погружаетесь в игровой мир, эмоционально сопереживая персонажам и с волнением воспринимая каждый новый поворот сюжета.

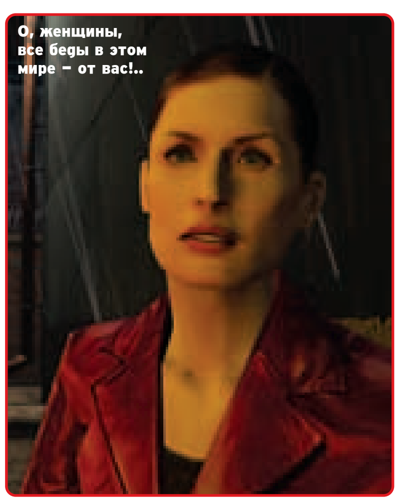
ПРОЩАЙ, ЛЮБОВЬ МОЯ

Подводя итог, хочется сказать, что, невзирая на фундаментальные различия между *Max Payne 2* и *Half-Life 2*, обе эти игры роднит одна общая черта – их разработчики упорно работали в течение нескольких лет, умудрившись при этом сохранять свои детища в абсолютной тайне от жадной до сенсаций публики.

Но теперь все покровы сброшены и до релиза столь ожидаемых нами хитов остается всего лишь несколько месяцев. Думаю, в историю компьютерных игр 2003-й год будет вписан как Год Больших Шутеров, ибо такого количества одновременно выходящих суперигр мы с вами не видели еще никогда!


Прототипами для всех персонажей послужили реальные актеры.


Макс не всегда будет действовать в одиночку.


О, женщины, все беды в этом мире – от вас!..


Когда ты – победитель, весь мир хочет разделить с тобой радость победы. Когда ты умираешь, то остаешься совершенно один.

Loading...

Свежие скриншоты самых ожидаемых игр под редакцией Даррена Глэдстоуна.



Нацисты хорошо окопались. Они считают свой бункер несокрушимым укрытием и надеются с его помощью отразить нашу атаку. Наивные...

CALL OF DUTY

Старая пословица гласит, что у любой медали есть три стороны. Это совершенно справедливо по отношению к издаваемой Activision игре – амбициозному шутеру по мотивам Второй мировой войны, который позволит вам влезть в шкуру американского парашютиста, советского пехотинца и британского коммандос, причем каждый из трех персонажей имеет свой уникальный стиль игры. Предлагаем вашему вниманию эксклюзивный скриншот, демонстрирующий излюбленную тактику британских «томми». А в следующем месяце ждите в *CGW* большое подробное превью по этой игре.



Остальные британские коммандос крадутся на карачках, заходя в тыл противнику. Ползите, ребята, ползите!

Один из бойцов стреляет наугад, отвлекая внимание немцев от своих товарищей, занимающих исходные позиции для штурма.

MIDNIGHT CLUB II

Когда в следующий раз вы безнадежно застрянете в автомобильной пробке по дороге домой, вспомните об игре *Midnight Club II*, в которой можно нарушать любые правила дорожного движения, не рискуя лишиться страховки или попасть в тюрьму. *Midnight Club II* даст вам возможность промчаться по реалистично смоделированным улицам Лос-Анджелеса, Парижа и Токио. Сумасшедшие прыжки, погони по запруженным машинами улицам и еще множество всевозможных безумств...

Читайте обзор в этом номере.

Разве может что-нибудь быть прекраснее мощного мотоцикла?

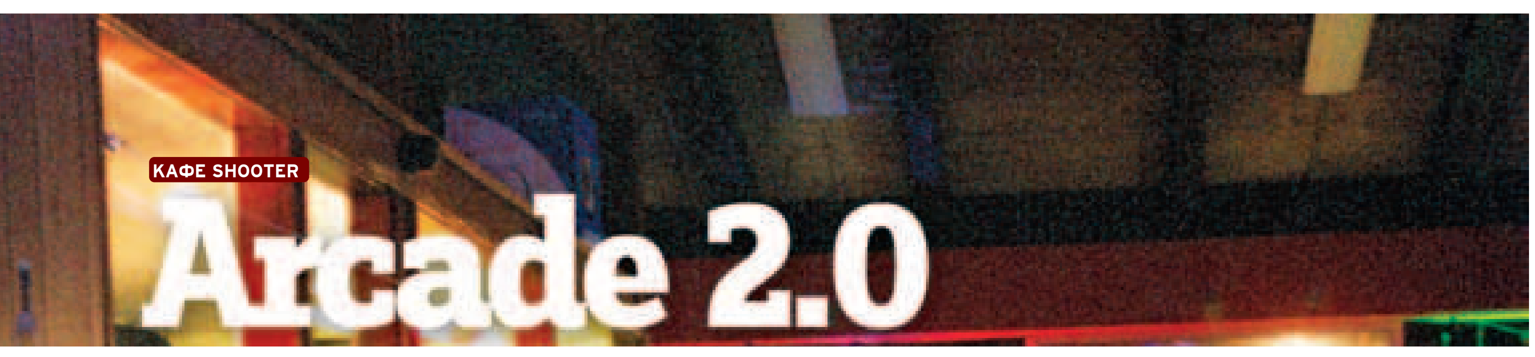


Это всего лишь одна из всемирно известных парижских достопримечательностей, которые вы встретите в *Midnight Club II*. К сожалению, при производстве данного скриншота ни один французский мим не пострадал.

В *Midnight Club II* можно будет соревноваться как с управляемым компьютером, так и с живыми оппонентами.

Read Me

Самые свежие и самые бредовые новости игрового мира. Под редакцией Кена Брауна



КАФЕ SHOOTER

Arcade 2.0

Новое поколение залов игровых автоматов. Джордж Джонс

«Здесь играют в серьезные игры», – заявляют посетители клуба CyberGlobe, расположенного в Конкорде, штат Калифорния.

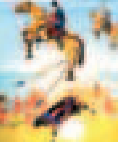
ВНУТРИ



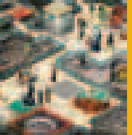
BF1942: SECRET WEAPONS
Еще круче, чем *BF1942: The Road to Rome*
страница 30



GENERALS ADD-ON
Новые средства массового уничтожения противников.
страница 32



EMPIRES: MODERN ERA
Еще одна RTS от создателей *Empire Earth.*
страница 31



SPACE COLONY
Симы в космосе – от создателей *Stronghold.*
страница 33

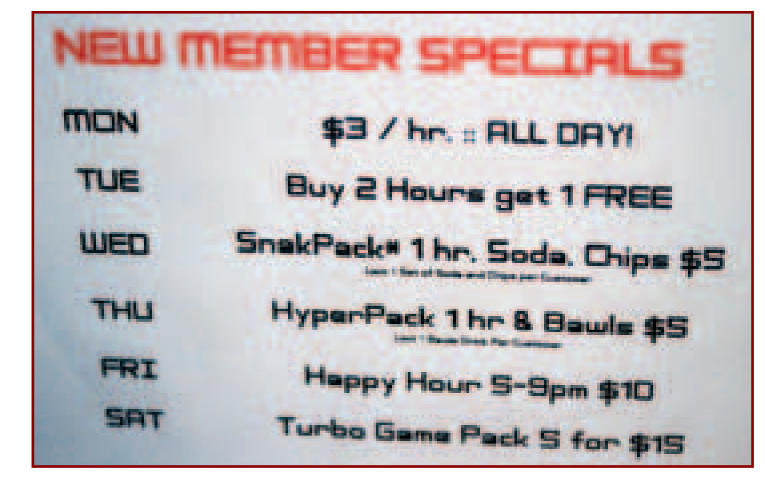


Возможно, эти девушки – не самые хард-корные геймерши на свете, но им нравится бывать там, где бывают их парни.

«То, что мы видим сейчас, - это *лишь* начало лавинообразного процесса». Марк Нильсен

Изменения в нашей жизни – например, уход юности, – как правило, протекают стремительно, необратимо и весьма болезненно. Когда в конце 50-х владельцы продуктовых магазинов начали устанавливать в своих заведениях пинбольные автоматы, американские стражи закона и морали немедленно подняли по этому поводу дикий хай. Их главным аргументом в борьбе против развлекательных машин стало то, что дети, собирающиеся для совершенно бесцельного времяпрепровождения - дурацкой игры, не смогут вырасти в полезных членов общества. Массовая истерика повторилась, когда пинбол сменили *Pac-Man* и *Donkey Kong,* а местами встреч подростков стали уже не продуктовые магазины, а залы аркадных автоматов...

Итак, в чем же причина того, что нынешние игровые центры - наследники древних залов аркадных автоматов и домашних LAN-посиделок – пользуются такой популярностью и стремительно распространяются по всему миру?



NEW MEMBER SPECIALS

MON	$3 / hr. :: ALL DAY!
TUE	Buy 2 Hours get 1 FREE
WED	SnakPack* 1 hr. Soda, Chips $5
THU	HyperPack 1 hr & Bawls $5
FRI	Happy Hour 5-9pm $10
SAT	Turbo Game Pack 5 for $15

7 часов вечера, клуб CyberGlobe 2, Плезент-Хилл, Калифорния

Группа из восьми подростков от 15 до 22 лет тусуется у дверей игрового клуба CyberGlobe 2, расположенного в небогатом пригороде Сан-Франциско под названием Плезент-Хилл. Вечер выдался прохладным и безветренным.

Эти парни и девушки приходят в CyberGlobe 2 по несколько раз в неделю, поскольку, подобно большинству своих ровесников, они не знают более приятного и интересного времяпрепровождения. «Это недорого, весело, а главное, за нами не следят предки», – объясняет 18-летний ученик выпускного класса. Две 16-летние девочки-близняшки, одетые в одинаковые крошечные топики на бретельках и рваные джинсы, дружно кивают головами в знак согласия, но оговариваются, что они не стали бы тратить по пять долларов за три часа игры, если бы не их помешанные на играх молодые люди. Один из старших подростков, которому уже исполнилось 20 лет, который нигде не работает и не помышляет о дальнейшей учебе, незаметно отходит назад, пытаясь спрятать за спинами своих товарищей банку пива «Будвайзер», завернутую в бумажный пакетик.

В этот вечер огромный, выполненный в современном стиле клуб CyberGlobe 2 – ранее известный под называнием Next Level – почти пуст (как и в большинство вечеров по будним дням). 20-летний парень в одиночку играет в Madden 2003 на Xbox, стоящем в центре зала. В дальнем углу два старшеклассника режутся в *Counter-Strike* через Интернет – ирония



GAME OVER

Вы любите риск? Если да, то рекомендуем посетить перечисленные ниже интернет-клубы – игра в них сопряжена со смертельной опасностью:



Гарден-Гроув, Калифорния

30 декабря 2002 года в гараже игрового кафе, расположенного в южном пригороде Лос-Анджелеса, 20-летний парень был до смерти забит отверткой. Причина – ссора из-за игры в *Counter-Strike* и противостояние двух команд игроков. Это зверское убийство – лишь один из 300 случаев, зарегистрированных полицией в 22 игровых клубах Гарден-Гроува.



Нортридж, Калифорния

В тот же самый день, когда произошло убийство в Гарден-Гроуве, один тинейджер получил пулевое ранение в ногу, а другой – несовместимую с жизнью травму головы в результате происшествия, названного полицией «ссорой из-за PC-игр» и имевшего место на улице Нетстрит – на границе Лос-Анджелеса и долины Сан-Фернандо, где расположен популярный игровой клуб. Согласно отчету полиции, в «ссоре» принимало участие более 100 человек, причем все они незадолго до этого участвовали в турнире по *Counter-Strike.* Член муниципального совета Лос-Анджелеса Деннис П. Зайн немедленно потребовал, чтобы полицейский департамент провел широкомасштабное расследование того, что творится во всех интернет-кафе и игровых клубах города.

»»



Кокуитлэм, Британская Колумбия

18 января 2003 года в интернет-кафе ProGamer, расположенном в пригороде Ванкувера, мастерство 17-летнего Кристиана Куи в *Counter-Strike* привело его к гибели. Свидетели показали, что после обмена рядом возбужденных текстовых посланий три молодых человека напали на ученика 12 класса и, застрелив его, немедленно сбежали. Полиция Ванкувера заявила, что причиной убийства стали разборки между молодежными группировками или наркотики.



Кванчжу, Южная Корея

9 октября 2002 года в игровом интернет-клубе, расположенном в 150 милях к юго-западу от Сеула, 24-летний Ким Кюнг Джай получил «передоз» онлайновой RPG. Проведя за игрой 86 часов без перерыва, молодой человек упал в обморок у стойки буфета, затем пришел в себя, а несколькими минутами позже скончался в туалетной комнате. По заключению врачей причиной смерти стало истощение.



Фенгьян, Тайвань

Спустя две недели после смерти Ким Кюнг Джая в Южной Корее 27-летний Лиен Вен Чен повторил его достижение, просидев за игрой в интернет-клубе 32 часа без перерыва. Сотрудники клуба обнаружили Лиен Вен Чена на полу туалета: изо рта у него шла пена, а из носа текла кровь. Незадачливый геймер скончался по дороге в больницу.



В большинство общественных заведений агрессивно выглядящих панков просто не пускают, но в клубе CyberGlobe двери для них всегда открыты.





Атмосфера здесь достаточно нервная и напряженная – как-никак в одном помещении собралась куча парней, пусть и виртуально, но сражающихся друг с другом.

судьбы: 15-летние мальчишки свободно играют в игру с рейтингом Mature, которую они, по идее, НЕ МОГУТ купить в магазине. И все-таки, почему в CyberGlobe 2 так мало народа? Задав этот вопрос одному из сотрудников, мы узнаем, что большинство хард-корных геймеров предпочитают другое заведение.

9 часов вечера, клуб CyberGlobe, Конкорд, Калифорния

Клуб CyberGlobe представляет разительный контраст по сравнению со своим почти одноименным собратом. Никаких девушек – лишь молодые люди, сидящие в черных кожаных креслах с высокими спинками по обеим сторонам длиннющего 8-метрового стола. Большинство ламп под потолком потушено, в зале чувствуется запах адреналина и пота.

Играет хип-хоп, смешиваясь со звуками выстрелов и взрывов, несущихся из динамиков компьютеров. В отличие от CyberGlobe 2, тишиной и спокойствием здесь и не пахнет.



Отличное место для битвы 10 на 10.

«Тут играют в серьезные игры, – поясняет один из геймеров – высоченный выпускник старших классов, азартно рубящийся в *Counter-Strike*. – Что касается того, другого клуба... Он, конечно, более удобен и комфортабелен, но настоящие, крутые геймеры собираются именно здесь».

В принципе, в CyberGlobe ты чувствуешь себя в безопасности – за всю историю клуба в нем не было ни одной драки. Тем не менее атмосфера тут достаточно нервная и напряженная – как-никак в одном помещении собралась куча парней, пусть и виртуально, но сражающихся друг с другом. Находясь здесь,

ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

Мы сравниваем рейтинги, выставленные различным играм ведущими журналами и сайтами, с данными портала GameRankings.com, который собирает ВСЕ оценки, полученные той или иной игрой в Западных СМИ, и выводит среднее арифметическое.

GAME	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot.com	IGN.com	«СИ»	Game.exe	«НИМ»	«Игромания»	Ag.ru	Gamespy	GameRankings.com
DF3: Black Hawk Down	8.0	7.5	8.0	6.0	8.5	6.0	8.0	8.0	8.5	7.0	8.0	7.5
Galactic Civilizations	9.0	8.0	9.0	8.0	8.0	*	9.0	9.0	7.5	7.5	8.5	8.0
Postal 2	7.0	7.5	4.5	5.0	6.0	7.5	*	8.0	8.5	5.0	*	6.0
Shadowbane	8.0	7.5	6.0	7.5	7.0	*	*	*	*	8.0	8.0	7.5
Vietcong	9.0	7.0	10	7.5	7.0	8.0	8.0	8.8	9.0	8.5	*	7.5
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	8.0	7.0	6.0	6.0	7.0	7.0	9.4	6.0	8.5	6.5	6.5	8.0

легко понять, почему в клубах, расположенных в рабочих пригородах и посещаемых публикой, стоящей на социальной лестнице на несколько ступеней ниже, чем посетители CyberGlobe, столь часто случаются потасовки и другие криминальные происшествия: например, в 22 игровых заведениях Гарден-Гроув было зарегистрировано около 300 обращений в полицию, и даже произошло несколько убийств! Дело в том, что там собирается более агрессивная клиентура, а системы безопасности отсутствуют как факт – и что, спрашивается, может поделать 22-летний сотрудник клуба, если между посетителями вдруг вспыхивает драка?

Марк Нильсен (Mark Nielsen) – исполнительный директор iGames (www.igames.org) – правозащитной организации, активно продвигающей идею, что игровые центры могут стать еще более прибыльными, популярными и успешными, если будут объединяться в ассоциации, – не видит никакой связи между играми вроде *Counter-Strike* и насилием, периодически творящимся в этих заведениях (см. врезку Game Over). «У нас есть целый ряд экспертов, проделавших огромную работу по исследованию данного вопроса, и они не выявили никаких корреляций между содержанием игр и поведением геймеров, – объясняет он. – Я считаю, что самое главное – это строго придерживаться правил и законов, установленных для игровой индустрии».

Впрочем, безотносительно к периодически случающимся инцидентам Марк Нильсен прогнозирует в ближайшем будущем резкий рост количества игровых центров в Соединенных Штатах и их суммарной доходности. «То, что мы имеем сейчас, это лишь самое-самое начало лавинообразного процесса. На сегодняшний день в США зарегистрировано около 1000 игровых центров, и в течение нескольких лет их количество будет постоянно расти».

Кроме того, Марк Нильсен уверен, что игровые центры - в идеальном варианте объединенные под эгидой возглавляемой им организации iGames – очень скоро начнут играть важную роль не только для геймеров, но и для всей игровой индустрии. В них будут проводиться массовые турниры с крупными денежными призами, в них на суд публики будут представляться игровые новинки, кроме того, в них можно будет покупать игры и брать их напрокат...

«В будущем, – утверждает Марк Нильсен, – игровые центры станут не менее важны для игровой индустрии, чем кинотеатры для киноиндустрии».

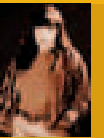
Эй, Microsoft, Blockbuster, Sony, вы нас слышите?



На специальной доске отмечается клубный рейтинг команд.

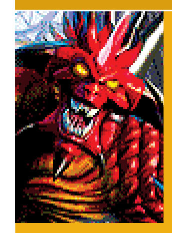

Посетители клуба CyberGlobe 2 любят потусоваться и почесать языки, прежде чем начать рвать друг друга на фраги.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



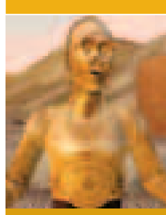
ХОРОШИЙ
ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖЕЙН ДЖЕНСЕН

Студия The Adventure Company, так порадовавшая нас в прошлом году превосходной адвенчурой *Syberia*, недавно объявила о подписании контракта с легендарным дизайнером Джейн Дженсен (Jane Jensen) и о начале разработки новой игры жанра Adventure, которая выйдет в 2004 году. Для тех, кто не в курсе, кто такая Джейн Дженсен, сообщаем: эта милая дама является автором классической серии *Gabriel Knight*, ее имя золотыми буквами начертано в зале Славы квестов. Добро пожаловать, Джейн! Мы скучали по тебе.



ПЛОХОЙ
ПЕРТУРБАЦИИ В BLIZZARD NORTH

Хотя в реальности дела обстоят не так ужасно, как можно было бы предположить, наблюдая разразившуюся в Интернете истерику, сам факт ухода из Blizzard North Билла Ропера (Bill Roper) и еще трех сотрудников, стоящих у истоков этой студии, – Эрика Шефера (Erich Schaefer), Макса Шефера (Max Schaefer) и Дэвида Бревика (David Brevik) – является весьма прискорбным событием, ибо именно этим четырем дизайнерам мир обязан появлением *WarCraft* и *Diablo* (а Билл Роппер, к тому же, еще и озвучивал орков во всех сериях *WarCraft!*). Пожелаем им удачи и скажем на прощание: «Zug, zug...»



ЗЛОЙ
ЗАПУСК GALAXIES

***Star Wars Galaxies* была одной из самых разрекламированных и страстно ожидаемых нами игр за последние несколько лет. Ее делали две крупнейшие игровые компании – Sony и LucasArts. Но запуск этой MMORPG получился настолько сумбурным и непрофессиональным, что даже самые правоверные фанаты почувствовали раздражение и разочарование, – большинство людей просто не смогли подключиться к игровым серверам! Конечно, большая часть проблем была быстро устранена, но это нисколько не смягчает позора, покрывшего первый день существования онлайновых *«Звездных войн»* и оттолкнувшего от игры множество потенциальных клиентов.**









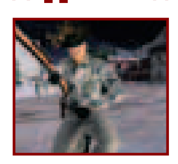
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Battlefield 1942: Secret Weapons

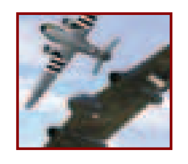
Шквал пуль, реки крови и фантастические боевые машины.

Даррен Глэдстоун









Если вы случайно пропустили здоровенный материал по игре *Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II* в июньском номере *CGW (№06 (13), 2003)*, то вот вам вкратце его суть: восемь новых карт, новый режим Assault, несколько новых пушек и, как вы, наверное, и сами догадались из названия, куча фантастических экспериментальных машин. С боем прорвавшись в офис EA и ознакомившись с бета-версией *Secret Weapons*, мы можем с уверенностью сказать: этот адд-он будет еще круче, чем *Battlefield 1942: The Road to Rome*.

Поле битвы выглядит просто чертовски здорово, особенно в моде *Assault*, - в *Battlefield 1942: Secret Weapons* наконец-то появились настоящие пули и кровь! На заснеженной карте Hellendorn мы как сумасшедшие гоняли на амфибиях и неожиданно, все разом атаковали нацистский пост...

Некоторые карты специально предназначены для стелс-операций: на них полно всевозможных западней, оврагов и заброшенных дорог, позволяющих незаметно подкрасться к противнику или проскользнуть под его радаром. Среди доступных машин были замечены: мотоциклы с коляской, реактивные ранцы и транспортные самолеты «C-47». Реактивным ранцем крайне трудно управлять, а стрелять в полете вообще практически невозможно, но зато с его помощью можно очень быстро оказаться в нужном тебе месте. К сожалению, данное полезнейшее приспособление в высшей степени пожароопасно: одно случайное попадание – и ты исчезаешь в ревущем пламени...

Из новых карт нам больше всего понравился уровень Mimoyeques, на котором немцы обороняют несколько шахт с ракетами «V2» от союзников, во что бы то ни стало стремящихся уничтожить это адское оружие. Англо-американские силы обрушивают на фашистов один авиаудар за другим и используют плавающие бронемашины, а немцы отбиваются с помощью зенитных пушек, специального зенитного танка «Flakpanzer» и собственно ракет «V2». Но самое большое впечатление на нас произвело событие, произошедшее ближе к концу игры: союзники высаживали в тылу немцев воздушный десант с самолетов «C-47», и, чтобы прекратить это безобразие, мы запустили со своей базы ракету «V2», дистанционно управляемую в режиме от первого лица. Пролетев через всю карту, мы обнаружили взлетно-посадочную полосу союзников и готовящийся взлететь «C-47». Нацелив ракету прямо в самолет, мы одним махом уничтожили его вместе с шестью сидящими внутри пассажирами!

BATTLEFIELD: VIETNAM

Всем, кто ждет не дождется выхода полноценного продолжения *Battlefield 1942*, придется запастись терпением, так как до появления *Battlefield: Vietnam* на прилавках магазинов остается еще не менее года, и любая известная на сегодняшний день информация может за это время десять раз измениться. Тем не менее нам удалось увидеть и опробовать текущую версию Vietnam в офисе EA, и мы свидетельствуем: вторая часть будет еще более увлекательной, красивой и хорошо озвученной, чем первая.

В представленной нам демоверсии игроки, выступающие за Северный Вьетнам, продирались сквозь непролазную грязь дельты реки Меконг. Наличие густой листвы радикально изменяет привычный геймплей *Battlefield 1942*: темп сильно замедляется, массовых лобовых столкновений почти нет, лишь скрытные перемещения, засады да скоротечные перестрелки (по крайней мере, до тех пор, пока американцы не вызовут бомбардировщики с напалмом). Мы катались на ржавом джипе, в поисках снайперской нычки взбирались на горы и переправлялись через реки по веревочным мостам, бдительно прислушиваясь к далекому шуму вертолетных винтов. Вообще, боевые вертолеты, служившие главными «рабочими лошадками» во время вьетнамской войны, играют в *Battlefield: Vietnam* важнейшую роль. Они используются для высадки и эвакуации солдат, для переброски машин, а установленные в их дверных проемах тяжелые пулеметы способны оказать наземным силам мощную огневую поддержку.

Мы непременно еще вернемся к игре ближе к ее релизу, запланированному на осень 2004 года.







PREVIEW

Empires: Dawn of the Modern Era

Рик Гудман собирается в очередной раз завоевать мир. Дай Люо



Как говорит мудрая пословица, не нужно чинить то, что пока не сломалось. Рику Гудману (Rick Goodman) к громкому успеху не привыкать. Этот человек принимал участие в разработке двух сверхпопулярных игр – *Age of Empires* (в качестве одного из дизайнеров) и Empire Earth (в качестве руководителя проекта). Этой осенью поклонников RTS ждет еще одна «историческая» стратегия от Рика Гудмана под названием *Empires: Dawn of the Modern World*..

Сюжет игры посвящен расцвету и упадку величайших цивилизаций Земли на протяжении пяти исторических эпох, включая Средневековье, Ренессанс, а также Первую и Вторую мировую войну. Количество играбельных цивилизаций – 10 (Британия, Китай, Германия, Корея и т.д.). В отличие от большинства RTS, войска сторон будут различаться не только внешним видом, но и своими боевыми параметрами. Например, у корейцев будет уникальный юнит War Ox – этакая «передвижная жвачная бомба» (всем противникам издевательств над животными спешу сообщить: такая боевая единица действительно существовала в реальной истории!).

Геймплей будет еще более масштабным и детализированным, чем в *Empire Earth*. Гигантские карты и разнообразие боевых возможностей сводят эффективность тупых «рашей» практически к нулю – здесь побеждает тот, кто грамотно использует смешанные армии, выжимая максимум из сильных сторон своих бойцов и не пренебрегая тактикой. Так что строить гигантские однородные армады отныне бесполезно – придется много думать головой. По словам представителей компании Stainless Steel, дизайнеры проделали также огромную работу по упрощению и оптимизации игрового процесса, включая отсутствие необходимости возиться с микроменеджментом каждого транспорта и способность всех юнитов самостоятельно преодолевать водные преграды.

Несмотря на историческую подоплеку, главным приоритетом разработчиков *Empires: Dawn of the Modern World* является, конечно же, не достоверность, а увлекательность игрового процесса. Так, вам не потребуется самому рыть бесконечные окопы и четыре года сидеть в них во время Первой мировой войны. Ведь, в конце концов, любая история – это сказка, в которую все согласились верить, не так ли?



Американцы в массовом порядке уничтожают противников с помощью продвинутых микроволновых технологий.



Неожиданные атаки сил GLA из-под земли стали еще более разрушительными.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Война продолжается!

Адд-он к C&C Generals будет включать новый режим Challenge, новую кампанию и множество новых юнитов.

Кен Браун

Умный генерал постоянно обновляет свой арсенал, заменяя устаревшее вооружение на самое современное. Данное правило на 100 % применимо и к компьютерным генералам. В этой связи дизайнеры EA собираются ввести в адд-он *C&C Generals: Zero Hour* (рабочее название) множество новых видов высокотехнологичного оружия, включая Specter Gunship, бомбу, сокращенно называемую MOAB (Mother of All Bombs – «мать всех бомб»), а также энергетические пушки нового поколения, созданные на основе микроволновых, лазерных и спутниковых технологий.

Опробовать новое оружие будет можно в ходе 15 одиночных миссий, во время которых вам предстоит уничтожить американский флот в Средиземном море, истребить группу заговорщиков в Каире, проникнуть в штаб-квартиру ЦРУ, а также провести операцию по захвату оружия массового поражения.

Помимо новых юнитов и кампании адд-он будет включать новый игровой режим – The General's Challenge. Его идея заключается в том, что вы управляете одной из 12 специальных армий, последовательно сражаясь с 12 другими генералами, управляемыми AI. Перед началом игры вы выбираете тип своей армии (toxin army, air power army и т.д.). Так что даже если не брать кампанию, состоящую из 15 миссий, на прохождение игры все равно уйдет весьма приличное время (12 армий против 12 генералов – итого 144 уникальных битвы!). Разгромив всех компьютерных генералов, вы получите доступ к их армиям в режимах Skirmish и Multiplayer, а также получите по медали за каждого побежденного противника.

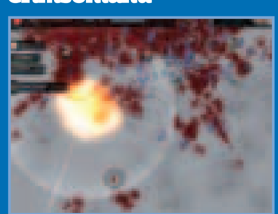


САМОПАЛ: SHAREWARE И FREEWARE

Т. Бирл Бэйкер

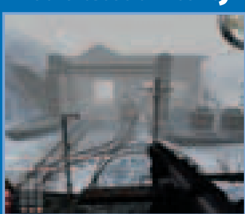
Странные вещи творятся на свете... В этом месяце мы предлагаем вашему вниманию две игры: одна из них раньше была бесплатной, а теперь стоит денег, а другая изначально планировалась как коммерческая, а в итоге распространяется совершенно бесплатно.

Crimsonland



За год, прошедший с момента выхода первой бесплатной версии, игра стала еще более жестокой и кровавой, чем раньше. Сейчас *Crimsonland* носит статус shareware и включает множество улучшений и нововведений, на 100 % оправдывающих регистрационную плату в $20. Геймплей элементарен: point-and-click, пока все враги не умрут. Главная проблема заключается в том, что на экране ТАК МНОГО противников, что для их тотального уничтожения требуются поистине железные нервы и отточенные рефлексы. К счастью, из их трупов периодически вываливается новое оружие – от ракетниц и мини-ганов до шорт-ганов и plasma rifles. Впрочем, даже этих смертоносных игрушек зачастую оказывается недостаточно для того, чтобы сдержать высадку врагов на побережье, и здесь на выручку игроку приходит система перков. По мере набора опыта и уровней вам становится доступен некий набор талантов, представляющих собой всевозможные боевые навыки. Одни увеличивают получаемую вами экспу, другие – здоровье, третьи – огневую мощь... Большинство перков обладают дьявольской эффективностью и открывают широкий простор для экспериментов. Crimsonland можно запустить на пять минут – чтобы убить время, а можно просидеть за игрой до рассвета, будучи не в силах оторваться от компьютера. Демо-версия лежит по адресу: crimsonland.reflexive.com/crimsonland.

Wolfenstein: Enemy Territory



Как известно, главным достоинством *Return to Castle Wolfenstein* был его командный многопользовательский режим, и бесплатный адд-он *Enemy Territory* представляет собой дальнейшее развитие лучших идей оригинальной игры. Нам предлагается масса разнообразных модов, включая простенькую кампанию и командный вариант режима Last-Man-Standing. Что самое приятное – для игры вам даже не потребуется диск с *Return to Castle Wolfenstein*, просто идите на www.splashdamage.com, скачивайте дистрибутив и наслаждайтесь!


В процветающей колонии всегда кипит лихорадочная деятельность.

PREVIEW

Симы в К-О-С-М-О-С-Е!

Создатели Stronghold строят космическую колонию. **Тьерри Нгуен**

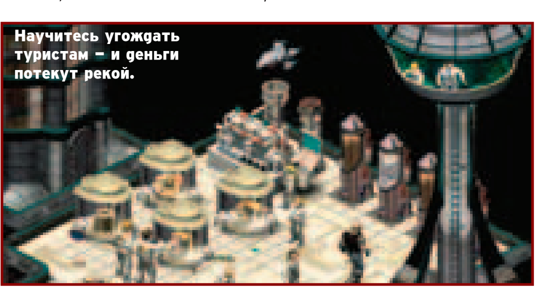
После выпуска *Stronghold* и *Stronghold: Crusader*, было бы логично ожидать, что ребята из Firefly Studios объявят о разработке чего-нибудь типа *Stronghold: We've Got Guns Now!* Но эти бравые парни лихо проскочили современную эпоху и анонсировали игру под названием *Space Colony*.

Как вы помните, главным элементом серии *Stronghold* было строительство замков и управление ими, а геймплей *Space Colony*, как можно догадаться из названия, посвящен развитию и выживанию небольшой космической станции. Причем, если в *Stronghold* у вас под началом было огромное количество слуг, рыцарей, крестьян и других представителей феодальной эпохи, то в *Space Colony* контингент состоит всего лишь из 20 человек, на чьих хрупких плечах лежат все заботы по поддержанию колонии в жизнеспособном состоянии. В этом смысле игра чем-то напоминает *The Sims*, ибо она во всех подробностях моделирует жизнь обитателей колонии, а также выполнена в схожем графическом стиле.

Помимо добычи ресурсов и строительства различных структур, вам предстоит постоянно заботиться о том, чтобы колонисты были счастливы, – только так можно обеспечить хорошую производительность труда и бесперебойную работу всех систем станции. Мало того, каждый обитатель колонии будет обладать собственным, уникальным характером - под стеклянным куполом должны ужиться и добродушные честняги, и угрюмые мизантропы, готовые по любому поводу затеять ссору с товарищами. Управление столь разношерстным персоналом обещает быть крайне сложным и увлекательным делом – ведь одни люди будут охотно делать свою работу, а другие потребуют от вас строительства всевозможных развлекательных модулей, например, комнаты невесомости. Ну а если все средства воздействия окажутся исчерпаны, у вас будет возможность посадить самых отъявленных смутьянов под арест или же в принудительном порядке отправить их на консультацию к психологу...

Помимо забот, связанных с управлением персонапом, в *Space Colony* будет еще много всего интересного, – например, борьба с колониями конкурентов, захватывающих ваши ресурсы и отбивающих у вас туристов. Обещано два типа игры – линейная кампания и режим «песочницы». Колонизация галактики начнется уже этой осенью.


Добыча инопланетных ресурсов – дело непростое и опасное.


Научитесь угождать туристам – и деньги потекут рекой.

ИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Самое трудное – это ждать. Дай Люо

Так уж устроена человеческая природа: неважно, сколько игр валяется на твоем столе и пылится на полке, – ты никогда не интересуешься ими так сильно, как играми, которые пока еще не вышли. Будущие игры всегда кажутся нам верхом совершенства – почему же они потом так часто оказываются отстоем?!



1 JOAN OF ARC: Студия Enlight Software объявила о разработке Action/Strategy под названием *Joan of Arc*, действие которой разворачивается во Франции во время Столетней войны. Игроку предстоит почувствовать себя в роли Орлеанской девы и провести ее через серию эпических трехмерных битв с врагами Франции на 9 различных картах. Сражения будут представлять собой классический Hack-and-Slash Action, а стратегические элементы связаны с расстановкой и управлением подчиненных вам армий. Игра должна появиться на полках магазинов к Рождеству 2003 года.



2 COSMIC ENCOUNTER ONLINE – игра для адвокатов и законодателей. Ее правила основаны на популярной настольной игре, суть которой заключается в истолковании и трактовке различных законов в нужную тебе сторону. Игрок выбирает одну из нескольких десятков рас, каждая из которых обладает целым рядом уникальных способностей, и его задача – высаживать колонистов на планетах, принадлежащих противникам, а для этого требуется вести с ними долгие и трудные переговоры и находить в их законах лазейки, позволяющие оправдать свои действия. Онлайновая версия *Cosmic Encounter* позволит сражаться как с живыми соперниками, так и с управляемыми компьютером ботами. Более подробную информацию можно найти на сайте www.cosmicencounter.com.



3 LOCK ON: MODERN AIR COMBAT: Когда французская корпорация Ubi Soft купила компанию SSI – одного из старейших и известнейших игровых паблишеров, – торговая марка SSI прекратила свое существование, но менеджерам Ubi Soft хватило ума сохранить и продолжить выпуск целого ряда хард-корных симуляторов, ранее издававшихся Strategic Simulations Inc. Авиасимулятор *Lock On* разрабатывается теми же людьми, что сделали в свое время *Su-27*, игра будет включать 8 летабельных самолетов и 20 одиночных миссий. Авторы обещают нам такой же высокий уровень реализма летной модели и высочайшую детализацию самолетов, что и в предыдущей игре. Взлет запланирован на сентябрь.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Age of Mythology: The Titans	Microsoft	IV КВ. '03
Age of Wonders: Shadow Magic	Gathering	III КВ. '03
Anarchy Online: Shadowlands	Funcom	IV КВ. '03
Aquanox 2	Jowood	III КВ. '03
Armed and Dangerous	LucasArts	IV КВ. '03
Battlecruiser: Generations	Dreamcatcher	IV КВ. '03
Battlefield Command	Codemasters	I КВ. '04
Battlefield Vietnam	Electronic Arts	2004
Beyond Good and Evil	Ubi Soft	IV КВ. '03
Black & White 2	Electronic Arts	II КВ. '04
Call of Duty	Activision	IV КВ. '03
City of Heroes	NCsoft	II КВ. '04
Commandos 3	Eidos	IV КВ. '03
Contract Jack	Vivendi	IV КВ. '03
Crouching Tiger Hidden Dragon	Ubi Soft	IV КВ. '03
Crusader Kings	Strategy First	IV КВ. '03
Defender of the Crown	Cinemaware	III КВ. '03
Disciples II: Servants of the Dark	Strategy First	III КВ. '03
Deus Ex 2	Eidos	IV КВ. '03
Doom III	Activision	IV КВ. '03
Driver 3	Infogrames	IV КВ. '03
Dungeons & Dragons: Temple of Elemental Evil	Infogrames	IV КВ. '03
Empire in Arms	Matrix	III КВ. '03
EverQuest II	Sony	IV КВ. '03
Evil Genius	Vivendi	III КВ. '04
Far Cry	Ubi Soft	IV КВ. '03
Freedom: Battle for Liberty Island	Electronic Arts	III КВ. '03
Final Fantasy XI	Sony	IV КВ. '03
Full Throttle 2: Hell on Wheels	LucasArts	IV КВ. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Galaxy Andromeda	CDV	IV КВ. '03
Ground Control 2	Vivendi	III КВ. '03
Guild Wars	NCsoft	IV КВ. '04
Half-Life 2	Sierra	сентябрь 2003
Half-Life Counter-Strike: Condition Zero	Valve	IV КВ. '03
Halo	Microsoft	III КВ. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	III КВ. '03
Hidden & Dangerous 2	Gathering	III КВ. '03
The Hobbit	Vivendi	III КВ. '03
Homeworld 2	Sierra	III КВ. '03
Joan of Arc	Enlight	IV КВ. '03
Lineage II	NCsoft	III КВ. '03
Lionheart	Interplay	III КВ. '03
Lock On	Ubi Soft	сентябрь 2003
Lords of EverQuest	Sony	IV КВ. '03
Lords of the Realm III	Sierra	IV КВ. '03
Lord of the Rings: Return of the King	Electronic Arts	IV КВ. '03
Madden NFL 2004	Electronic Arts	III КВ. '03
Mace Griffin Bounty Hunter	Sierra	III КВ. '03
Magic: The Gathering–Battlegrounds	Infogrames	IV КВ. '03
The Matrix Online	Ubi Soft	IV КВ. '04
Max Payne II	Rockstar	IV КВ. '03
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	I КВ. '04
Men of Valor	Vivendi	2004
The Movies	Lionhead	I КВ. '04
Mythica	Microsoft	II КВ. '04
Neverwinter Nights: Hordes of Underdark	Infogrames	IV КВ. '03
No One Lives Forever Expansion	Sierra	IV КВ. '03
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2004
Prince of Persia: Sands of Time	Ubi Soft	IV КВ. '03

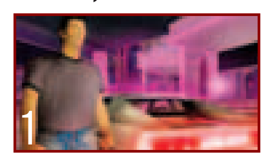
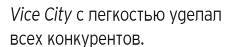
ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Railroad Tycoon 3	Gathering	III КВ. '03
Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubi Soft	IV КВ. '03
Republic: The Revolution	Eidos	III КВ. '03
Return of the King	Electronic Arts	IV КВ. '03
Rome: Total War	Activision	IV КВ. '03
Sam and Max 2	LucasArts	I КВ. '04
Savage	iGames	III КВ. '03
Secret Weapons Over Normandy	LucasArts	III КВ. '03
Shade	Tri Synergy	I КВ. '04
Sim City 4: Rush Hour	Electronic Arts	III КВ. '03
Star Wars Jedi Knights: Jedi Academy	LucasArts	IV КВ. '03
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	III КВ. '03
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	GSC	IV КВ. '03
Thief III	Eidos	IV КВ. '03
Total Annihilation 2	Infogrames	IV КВ. '03
Tribes Vengeance	Sierra	IV КВ. '04
Trinity	Activision	I КВ. '04
Tron 2.0	Disney	III КВ. '03
Two Towers	Vivendi	III КВ. '03
Ultima X	Electronic Arts	IV КВ. '03
Unreal Tournament 2004	Infogrames	IV КВ. '03
Vampire: The Masquerade-Bloodlines	Activision	2004
War in the Pacific	Matrix	III КВ. '03
War of the Rings	Vivendi	III КВ. '04
Warlords IV	Ubi Soft	IV КВ. '03
World of WarCraft	Blizzard	II КВ. '04
World War II	Codemasters	I КВ. '04
XIII	Ubi Soft	IV КВ. '03

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

ХИТ-ПАРАД

CGW Топ 20

Геймеры высказали свое мнение.

Vice City с легкостью уделал всех конкурентов.



Road to Rome: Эта дорога вымощена золотом и омыта кровью...



Generals: Генералы уверенно удерживают занятые позиции.

МЕСТО	GAME	РЕЙТИНГ
1	**Grand Theft Auto: Vice City** (Electronic Arts)	★★★★★
2	**Battlefield 1942: Road to Rome** (Electronic Arts)	★★★★½
3	**Command & Conquer: Generals** (Electronic Arts)	★★★☆☆
4	**Metal Gear Solid 2: Substance** (Konami)	★★½☆☆
5	**Rise of Nations** (Microsoft)	★★★★☆
6	**Enter the Matrix** (Atari)	★★½☆☆
7	**Freelancer** (Microsoft)	★★★★½
8	**Rainbow Six 3: Raven Shield** (Ubi Soft)	★★★★½
9	**SimCity 4** (Electronic Arts)	★★★★☆
10	**Delta Force 3: Black Hawk Down** (NovaLogic)	★★★★☆
11	**Bookworm** (PopCap Games)	★★★★★
12	**Day of Defeat** (Activision)	★★★★☆
13	**The Sims: Superstar** (Electronic Arts)	★★★★☆
14	**Medieval Total War: Viking Invasion** (Activision)	★★★★½
15	**IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles** (Ubi Soft)	★★★★☆
16	**EverQuest: Legacy of Ykesha** (Sony Online)	★★½☆☆
17	**Impossible Creatures** (Microsoft)	★★½☆☆
18	**Vietcong** (Gathering)	★★★½☆
19	**Blitzkrieg** (CDV)	★★★½☆
20	**Indiana Jones and the Emperor's Tomb** (LucasArts)	★★★★☆

Хит-парад был составлен по результатам опроса 1000 наших читателей, указавших свои любимые игры за последние шесть месяцев. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт www.computergaming.com.

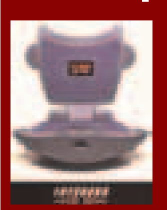
ХОББИ

Warcraft – красивые игрушки для больших мальчиков.

Берегись могучего Tichondrius'а! **Тьерри Нгуен**

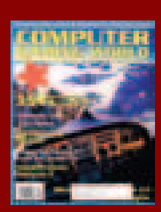
Спасайся кто может – к нам идет Dreadlord (Tichondrius)! Его миниатюрная фигурка с подвижными сочленениями (числом аж 14!) поможет вам приобщиться к миру, где безраздельно правит ЗЛО! Кроме того, в ваше распоряжение поступит принц Артес, бывший паладин, а ныне – Death Knight, который будет прикрывать тыл Tichondrius'а. Но не думайте, что компания Toycom ограничилась выпуском фигурок только злых персонажей вселенной *Warcraft III*. Любители добра и красоты смогут приобрести, к примеру, прелестную, грациозную Shandris Feathermoon – лучницу Ночных эльфов. Заплатив по $12 за каждую фигурку, вы сможете устроить самый настоящий Warcraft прямо у себя на столе – как вечное напоминание о том, сколь тяжела и печальна взрослая жизнь. А как только вы, угрохав кучу денег, соберете все фигурки, Toycom тут же выпустит новую серию тематических миниатюр по вселенной *Warcraft* (а также *StarCraft* и *Diablo*)...

5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*



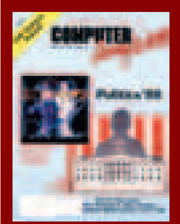
5 лет назад, сентябрь 1998

На обложке этого номера гордо красовался список из 100 лучших на тот момент игр, но главной его темой стало, конечно же, кресло Intensor Chair. Данный аппарат представлял собой мощный сабвуфер, вмонтированный в крайне неудобное пластиковое кресло, – мы посвятили ему целых три страницы, и даже Лойд Кейс упомянул Intensor Chair в своей колонке – приспособление ему не понравилось. И действительно, Intensor Chair был крайне эффективен в качестве слабительного средства, но как игровой девайс это был полный отстой. И вскоре кресло отправилось на свалку истории, где заняло почетное место рядом с 3D-очками.



10 лет назад, сентябрь 1993

Как известно, состарившись, игровые журналисты не умирают, а уходят в игровые разработчики. Например, сотрудник *CGW* Алан Эмрич (Alan Emrich), специализировавшийся по 4X-стратегиям (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) опубликовал в том номере превью первого *Master of Orion*, а несколько лет спустя он покинул журнал, чтобы делать *MOO3*, причем к уже имеющимся четырем иксам Алан добавил пятый – eXperience. К сожалению, *MOO3* оказался одним из главных разочарований нынешнего года, но Алан Эмрич в этом не виноват – его концепция дизайна и большая часть оригинальных идей были выброшены из игры за несколько месяцев до релиза.



15 лет назад, сентябрь 1988

Центральным материалом данного номера стала большая статья «Politics'88» – обзор политических стратегий, вышедших в том году. Сегодня нам трудно вспомнить, когда в последний раз на свет появлялись представители этого редкого жанра, но тогда, в 1988-м, их было аж три: *President Elect, Campaign Promises* и *On the Campaign Trail*. Вам нужны еще какие-либо доказательства того, как меняются времена и нравы? А еще в журнале была реклама самой первой части *Might and Magic*...

ФОТОГРАФИЯ АРНОЛЬДА ТИСЕХО

РОССИЙСКИЙИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Информация от российских издателей. Серж Долгов

Мы публикуем информацию о российских релизах. Включены только игры готовящиеся к выходу или вышедшие не ранее июля 2003 года. В скобочках написаны оригинальные названия игр. * – русское название игры будет объявлено позже. Выражаем благодарность российским издателям за предоставленную информацию.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1000 years	Акелла	2003
12 стульев: Как это было на самом деле	МедиаХауз	октябрь 2003
4 Leaf Clover	1С	2003
Anarchy Online. ShadowLands	МедиаХауз	09/09/03
Against Rome	Руссобит-М	декабрь 2003
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Apache 2	Акелла	IV кв. '03
ARX Fatalis. Последний бастион (ARX Fatalis)	1С/Nival Interactive	II кв. '03
Ballerburg	1С	2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	III кв. '03
Battle Cruiser Generations	Акелла	IV кв. '03
Besieger	Акелла	IV кв. '03
Big Mutha Truckers	Акелла	июль 2003
Caesar III	1С	2003
Cargo Tycoon	Акелла	2003
Chaser	Руссобит-М	сентябрь 2003
Chessmaster 9000	Акелла	III кв. '03
Chrome	1С	2003
Civil War	1С/Логрус	2003
*(Crazy Designer)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Cycling Manager 3	Акелла	III кв. '03
* (Darkened Skye)	1С/snowball.ru	2003
Day of the Mutants	1С	2003
DF BHD: Team Sabre (originals)	1С/snowball.ru	декабрь 2003
Duality	Руссобит-М	II кв. '04
DreamWalker	Руссобит-М	декабрь 2003
Duke Nukem Forever	1С/Логрус	2003
Emergency 2	1С/Логрус	2003
Euro Club Manager 03/04	Акелла	III кв. '03
Farscape	1С/Логрус	2003
Firestarter	Руссобит-М	сентябрь 2003
* (Foo)	1С/snowball.ru	2003
GI Combat	1С/Логрус	2003
Gorky Zero	Руссобит-М	октябрь 2003
Grom	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Halcyon Sun	Новый Диск	август 2003
Hannibal	1С/Логрус	2003
Hidden and Dangerous II	1С/Логрус	2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1С	2003
Jagged Alliance 2. Золотая серия	Бука	август 2003
Jetfighter 5	Акелла	IV кв. '03
Join The Band	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Joint Operations (originals)	1С/snowball.ru	III кв. '03
Jules Vernes 2	Акелла	IV кв. '03
Kicker	Руссобит-М	декабрь 2003
Kingdom Under Fire : The Crusaders	Руссобит-М	декабрь 2003
Kreed	Руссобит-М	сентябрь 2003
Lion Heart	1С	2003
Mafia: the City of Lost Heaven	1С/Логрус	2003
Mistmare	1С/Логрус	2003
Mortyr 2	Руссобит-М	декабрь 2003
Neuro	Руссобит-М	II кв. '04
Operation: Air Assault	Акелла	III кв. '03
O.R.B.	1С/Логрус	1 кв. 2003
Pacific Warrior 2	Акелла	IV кв. '03
Painkiller: крещенные кровью (Painkiller)	Акелла	I кв. '04
Paris, City Builder	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Patrician 3	Акелла	IV кв. '03
Phantom Crash	Руссобит-М	ноябрь 2003
Pharaon	1С	2003
Post Mortem	1С/Логрус	2003
Postal Plus	Акелла	июль 2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Акелла	IV кв. '03
Prince of Qin	1С	2004
Project Earth II	Руссобит-М	декабрь 2003
Ranse	1С/Логрус	2003
Real War 2	1С/Логрус	2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1С/Логрус	2003
* (Rock Manager 2)	1С/snowball.ru	2003
*(Saga)	1С/snowball.ru	IV кв. '03
Shade: Wrath of Angels	1С	2003
Silent Hunter II	1С/Логрус	2003
* (Simon 3D)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Speed Challenge	1С/Логрус	2003
* (Steel Beasts GOLD)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
* (Steel Beasts II)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
* (Strike Fighters)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Soldier of Fortune II: Double Helix	1С	2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	декабрь 2003
Spell Force	Руссобит-М	ноябрь 2003
S.T.A.L.K.E.R: Obivan Lost	Руссобит-М	2004
Star Trek: Star Fleet Command 3	1С	2003
Starsky & Hutch: Полицейская Легенда (Starsky & Hutch)	Акелла	август 2003
Strategic Command 2	Акелла	III кв. '03
Strident	Руссобит-М	II кв. '04
Stronghold: Crusaders	1С/Логрус	2003
Tennis Masters Series 2002	1С/Логрус	2003
The Elder Scroll III: Bloodmoon	Акелла	2003
The Guild Add on	Руссобит-М	октябрь 2003
TOCA Race Driver	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Trainz	1С/Логрус	2003
Tron 2.0 (eng.)	snowball.ru/Новый Диск	сентябрь 2003
Tron 2.0 (rus.)	snowball.ru/Новый Диск	I кв. '04
*(Victoria)	1С/snowball.ru	I кв. '04
Vietcong	1С/Логрус	2003
War and Peace	1С/Nival Interactive	III кв. '03
White Fear	1С/Логрус	2003
Will Rock: Гибель богов (Will Rock)	Руссобит-М	сентябрь 2003
Wings of Honour	Руссобит-М	ноябрь 2003
World War II: Frontline Command	1С	2003
World Wide War 1943	Руссобит-М	ноябрь 2003
Xenus	Руссобит-М	2003/2004
Xpand Rally	1С	2003
Автомагнат (Car Tycoon)	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Автостопом по Галактике (Hitchhikers guide to the galaxy)	1С/snowball.ru	заморожен
Агасси: теннис нового поколения (Agassi Tennis Gen.)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	30/04/03
Адский субботник. Охотникик небес	МедиаХауз	09/09/03
АкваНокс 2: Открытие (AquaNox 2: Revelation)	Руссобит-М	октябрь 2003
Антанта	Бука	август 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	13/03/03
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	III кв. '03
Бимеры (Beam Breakers)	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Большая охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	2003
Братство стали (Gun Metal)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
В мире животных (Wildlife Park)	Руссобит-М	август 2003
Вампиры (Nosferatu)	1С/snowball.ru	сентябрь 2003
Варяги: Северные дружины (Svea Rike III)	1С/snowball.ru	сентябрь 2003
Ватерлоо (Waterloo)	snowball.ru/Новый Диск	сентябрь 2003
Вокруг света: Спаси Антарктиду!	1С/troll.ru	29/08/03
Газ до отказа! (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	июнь 2003
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Гладиаторы (The Gladiators)	Руссобит-М	август 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	2003
Горцы. Битва за Шотландию.		
Highland Warrior	1С/Nival Interactive	II кв. '03
Демиурги II	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Дикие небеса (Savage Skies)	Акелла	III кв. '03
Дорога на Хон-Ка-Ду	Бука	сентябрь 2003
Жажда Скорости (Total Immersion Racing)	Акелла	III кв. '03
Жестокие Звезды (Tachyon)	1С/snowball.ru	III кв. '03
Загадка Сфинкса (Riddle of the Sphinx)	Акелла	III кв. '03
Закон и Порядок: Смерть за деньги (Law and Order)	Акелла	III кв. '03
Закон и Порядок 2 (Law and Order 2)	Акелла	III кв. '03
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	I кв. '04
Златогорье 2	Руссобит-М	август 2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1С/Nival Interactive	III кв. '03
История Империй (Chariots of War)	1С/snowball.ru	22/08/03
Казаки II: Наполеоновские войны (Cossacks II: Napaleon's wars)	Руссобит-М	II кв. '04
Как достать соседа (Neighbours From Hell)	Бука	сентябрь 2003
Кати шары! (Pure Pinball)	1С/snowball.ru	сентябрь 2003
Кибергладиаторы (RoboForge)	Акелла	III кв. '03
Князь Тьмы (Sacred)	Акелла	I кв. '04
Код «Энигма»: Секретный фарватер	Новый Диск	август 2003
Король Друидов: Возвращение трона	Руссобит-М	август 2003
Космическая Одиссея (Starscape)	1С/snowball.ru	сентябрь 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1С/snowball.ru	III кв. '03
Кузя. Троллейбус	МедиаХауз	10/10/03
Куробойка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	весна 2003
Магия войны: Тень повелителя	Бука	IV кв. '03
Магнат Авиалиний (Air Lines)	Акелла	III кв. '03
Мир викингов (Northland)	snowball.ru/Новый Диск	сентябрь 2003
Мор. Утопия	Бука	I кв. '04
Муми-тролли (Moomoins 3-6)	1С/troll.ru	август 2003
Негетские сказки	Бука	сентябрь 2003
Новый Wildlife Park	Руссобит-М	сентябрь 2003
Операция «Вулкан» (Joint Operations)	1С/snowball.ru	I кв. '04
Операция «Silent Storm»	1С/Nival Interactive	28/08/03
Орбитальные разборки (Space Pod)	Акелла	III кв. '03
Отряд Дельта: Операция «Цунами» (DF BHD: Team Sabre)	1С/snowball.ru	I кв. '04
Петька 4. День независимости	Бука	октябрь 2003
Повелитель ужаса (Ghost Master)	Акелла	июль 2003
Портал Времен (Omega Stones)	Акелла	III кв. '03
Приключения Робин Гуда (Robin Hood)	Руссобит-М	август 2003
Проект «Бродяги» (Project Nomads)	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Проклятие Изиды (The Curse)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	август 2003
Против Рима (Against Rome)	Руссобит-М	декабрь 2003
Революционный квест	Бука	I кв. '04
Ресторанная Империя (Restaurant Empire)	Акелла	август 2003
Рыцари за работой (Knight Shift)	Акелла	III кв. '03
Сломанный меч 1 и 2 (Broken Sword 1, 2)	МедиаХауз	август 2003
Талисман	Бука	IV кв. '03
Твоя Железная Дорога (Ultimate Trainz Collection)	Акелла	III кв. '03
Тотальное Истребление (eXtinction)	Акелла	III кв. '03
Тортуга (Tortuga)	Акелла	IV кв. '03
Транспортная Империя	Бука	I кв. '04
Ударная сила (Fair Strike)	Бука	IV кв. '03
Уличный Гонщик (Downtown Run)	Акелла	III кв. '03
Формула-1: Максимальное Ускорение (Racing Simulation 3)	Руссобит-М	июль 2003
Хаос (Chaos)	Акелла	III кв. '03

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

Мысли вслух

Игры как часть нашей реальности **под редакцией Льва Емельянова**

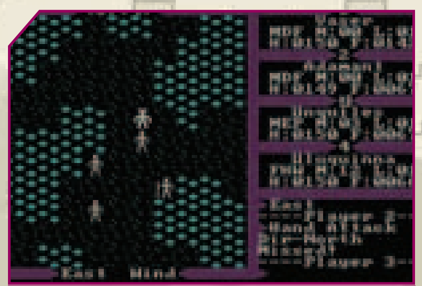


ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

АРКАДНОСТЬ VERSUS РЕАЛИЗМ

Вечный спор.

Глеб Соколов



Когда-то графика в играх играла далеко не самую важную роль. В свое время *Ultima 3* стала одной из популярнейших RPG, несмотря на убогую четырехцветную палитру и множество условностей в геймплее.

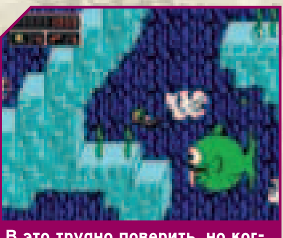
С момента появления первой компьютерной игры не утихает спор о том, что же важнее в данной области любимых нами интерактивных развлечений – суровый реализм, заставляющий вовсю работать то ли головной, то ли спинной мозг, или же, наоборот, сознательная простота и условность, позволяющая, не особо напрягаясь, отдохнуть, погоняв вечерком какую-нибудь простенькую игрушку. И, судя по всему, воцарение единой общепризнанной точки зрения по данному вопросу в ближайшие несколько лет нам не грозит. Хотя бы потому, что общественное мнение – штука крайне неустойчивая, и то, что еще пять лет назад могло заинтересовать среднестатистического геймера в новой игре, сегодня может и вовсе отпугнуть... Динамично развивается и сама игровая индустрия – тактовые частоты современных процессоров, возможности последнего поколения видеокарт, заоблачные мегабайты оперативной памяти, запросто пожираемые нынешними хитами, когда-то казались не менее фантастическими, чем полеты на Луну или клонирование. Но прогресс не стоит на месте – и вместе с ним движутся вперед и компьютерные игры. Когда-то нам хватало трех пикселей на экране, чтобы представить себя на месте отважного героя, побеждающего драконов. Сегодня мы рассуждаем о том, насколько реалистично выглядит облупившаяся краска на стенах какой-нибудь заброшенной фабрики в *«Сталкере»*. Еще не так давно полное отсутствие всякого присутствия мозгов у монстров из какой-нибудь аркады вроде *Commander Keen, Prehistorik* или *Golden Axe* ни у кого не вызывало нареканий. Теперь же мы едва ли не с большим интересом, чем непосредственно отстрел врагов, следим за поведением какого-нибудь шибко разумного Skaarj'a из *Unreal*. В общем, как бы там ни было, требования к реалистичности в современных играх растут. Но значит ли это, что аркадность проигрывает извечный бой? Отнюдь. Попробуем же разобраться, почему так, а не иначе.



Prehistorik 2 – классический представитель аркадного жанра, игра вполне актуальная даже сегодня.



Детализация окружающей среды в *«Сталкере»* кажется просто невероятной! Еще пару лет назад увидеть такое можно было только на заранее отрендеренных картинках!



В это трудно поверить, но когда-то id Software – будущие создатели мрачных *Doom* и *Quake* – занимались разработкой таких веселых аркад, как *Commander Keen!*

Кому все это нужно

Да вот нам самим и нужно! Представьте себе, что вы запускаете, например, *Quake III*, где все происходящее – сверхреалистично. Как говорится, «один выстрел – один труп». Никаких рокет-джампов, да и вообще, подпрыгивание – исключительно в пределах обыкновенных человеческих возможностей, так же как и неудержимое беганье с арсеналом тяжеленного оружия (да, кстати, никакого арсенала не будет - где вы его носить-то собираетесь?). Упал с трехметровой высоты – подвернул ногу, на перезарядку оружия требуются не доли секунды, а существенно больше. Да и вообще, оружие отнюдь не валяется где попало, да еще и появляясь на прежнем месте, через строго определенное время. Нет уж, боезапас ограничен! А если отстрелял все патроны - нож тебе в руки. И никаких поблажек в виде дополнительной брони, разбросанных по коридорам аптечек и прочей фантастики. А еще есть факторы в виде усталости, случайной осечки старого дробовика (а брошенная граната может и не взорваться). Я уж не говорю о том, что взрыв ракеты на расстоянии нескольких метров убивает наповал не только того, кто стал мишенью для незадачливого стрелка, но и его самого, а также всех окружающих! Кроме того, и контузить может, а какой-нибудь боец вдруг теряет сознание... Продолжать можно до бесконечности. Конечно, такой гипотетический *Quake* был бы весьма реалистичен, особенно если совместить геймплей с соответствующей графикой, физической моделью и озвучкой. Но добавило бы это игре поклонников? Вопрос трудный, и однозначный ответ на него дать сложно. Скорее всего, такую игру перестали бы воспринимать как «настоящий» *Quake*, с его неизменной атрибутикой в лице рокетлаунчеров, фрагов, безумной скорости и спортивного азарта. И *Quake* – не единственный такой пример, при желании можно откопать не одну сотню вариантов игрового дизайна, где условности и упрощения (в геймплее, физическом движке, графике) оказывают на игру лишь благотворное воздействие. Притом это не значит, что такой проект автоматически превращается в примитивную аркаду (эх, уж больно часто термин, обозначающий название древнего и заслуженного жанра, теперь употребляют в несколько уничижительном смысле...). Вариантов может быть несколько, и каждый из них имеет как свои достоинства, так и недостатки. А потому рассмотрим некоторые из них более подробно...

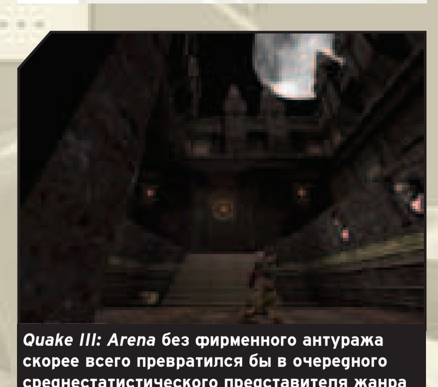
Когда-то нам хватало трех пикселей на экране, чтобы представить себя на месте отважного героя, побеждающего драконов. Сегодня мы рассуждаем о том, насколько реалистично выглядит облупившаяся краска на стенах какой-нибудь заброшенной фабрики в «Сталкере».

Один в поле...

Вернемся к FPS. Именно этот популярный жанр по сей день остается одним из главных (наряду, пожа-

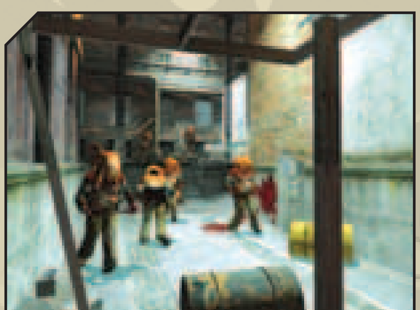


Благодаря поддержке самых современных эффектов, движок Tenebrae, основой для которого послужил еще *Quake 1* Engine, смотрится совсем неплохо!



Quake III: Arena без фирменного антуража скорее всего превратился бы в очередного среднестатистического представителя жанра 3D Action...


В свое время *Doom* был безусловным чемпионом среди реалистичных трехмерных игр – как по качеству графики, так и по тщательно проработанной физической модели.


Half-Life 2 обещает стать достойным продолжателем дела своего великого предка, открывшего новую главу в истории развития интерактивности окружающего мира в 3D-играх.

луй, еще с некоторыми гонками и не очень популярными на PC платформерами) хранителей традиций «старины аркадной». Взять хотя бы стандартный для шутеров, начиная с дедушки первого *Doom*'а и заканчивая эпохальным *Half-Life 2*, момент: «Герой должен быть только один!» И вот безо всякого сомнения и страха в душе на тропу войны ступает очередной супергерой, для которого нипочем в одиночку разнести на мелкие кусочки целую толпу злобных монстров, террористов, инопланетян или демонов... Причем совершенно несущественно кто он – монах-крестоносец, боец спецназа, космический десантник или скромный ученый-физик. И тот, и другой, и третий отлично владеют любыми видами оружия и приемами выживания в экстремальной ситуации. Все они могут запросто переносить колоссальные физические нагрузки и очень серьезные ранения. Нереально? А никто, в общем-то, и не спорит. Потому что любой разработчик, для того чтобы не оказаться в ситуации, когда его игра, на создание которой были затрачены месяцы тяжелого труда, никому не нужна, должен учитывать мнение Массового Игрока. Потребителя, который ВСЕГДА прав. И если мы с вами хотим быть единственными и незаменимыми героями, значит мы должны ими стать!

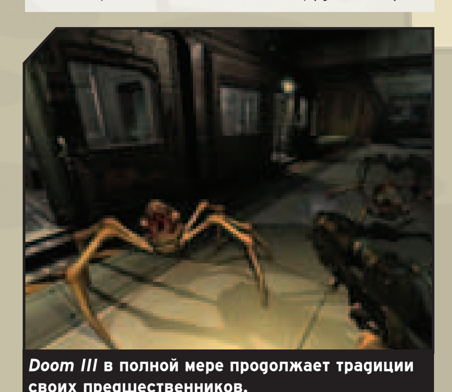
Разрушить все

Но не только в угоду нашим с вами вкусам жертвуют разработчики реалистичностью игрового процесса. Зачастую причиной отсутствия той или иной жутко реалистичной, но, по сути своей, сравнительно бесполезной фичи становится, например, банальная экономия ресурсов компьютера или сознательное упрощение с целью повышения играбельности. Взять хотя бы вышедшую в марте этого года стратегию в реальном времени, посвященную событиям Второй мировой войны, – *«Блицкриг»* от Nival Interactive. Лично я могу совершенно искренне сказать, что был приятно удивлен тем, насколько удачно сочетаются здесь необходимая реалистичность и динамичный геймплей, позволяющий плавно перебираться от простого уровня первых миссий к более сложным. *«Блицкриг»* – действительно захватывающая игра. Ее можно пройти буквально на одном дыхании, не отрываясь ни на секунду от экрана дисплея! Вместе с тем вскоре после выхода *«Блицкрига»* среди некоторых игроков возникло определенное недовольство замеченными (и, справедливости ради, надо сказать – весьма немногочисленными) упрощениями. Речь шла, например, об искаженной, по сравнению с настоящей, траектории полета снарядов или тем, что часть объектов на карте не является препятствием для этих же самых снарядов. Но так ли уж ошиблись разработчики, поступив таким образом? Дело в том, что расчет реальной траектории полета снаряда с учетом всех воздействующих на него факторов может занимать на далеко не самом медленном ПК до двух часов реального времени! Вот и представьте себе игру, где, выстрелив из пушки танка, вы начинаете двухчасовое ожидание ответных действий противника... Это даже просто пошаговым режимом назвать как-то язык не поворачивается. Обсчет столкновений со всеми объектами на карте, конечно, может быть и не требует столь масштабных расчетов, но, тем не менее, нагрузку на «железо» дает серьезную. А значит, автоматически повышаются системные требования и уменьшается контингент потенциальных игроков... Что, естественно, совершенно ни к чему как разработчикам, так и самим геймерам.

> **Ловко пущенная стрела может насмерть поразить даже самого крепкого и сильного монстра. А удачный выстрел может теоретически произвести и тот, кто вообще в жизни своей не держал лук или арбалет. Шанс, конечно, невелик, но он существует!**

Обратная сторона медали

Как известно, у каждой медали есть две стороны; также и реализм вместе с аркадностью в играх всегда сосуществуют, разве что в разных пропорциях. И если мы уже обсудили допустимость, и даже необходимость внесения определенных упрощений разработчиками в свои детища, то теперь речь пойдет о недостатках данного подхода. А их, надо признать, известно не так уж и мало. Рассмотрим, к примеру, такой известный по ряду трехмерных RPG момент. Новичок, непрокачанный герой, запросто убивающий слабеньких монстров с одного удара, рискнув напасть на заметно более сильного противника, ничего с тем поделать не может. Казалось бы, все логично. Но теперь представьте себе, что вы с копьем в руках выходите на бой против какого-нибудь здоровенного и неповоротливого тролля. Казалось бы, промахнуться, когда перед вашим носом несколько квадратных метров троллиного живота, довольно-таки затруднительно! Можно представить, конечно, что ваш удар все равно не нанесет монстру никакого вреда. Хотя бы потому, что его шку-


Doom III в полной мере продолжает традиции своих предшественников.

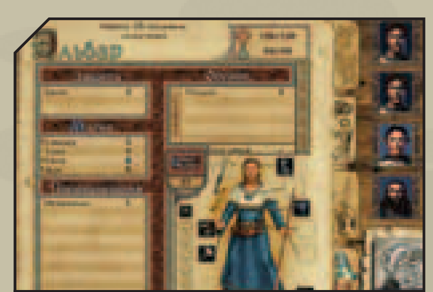

В *«Блицкриге»* удачное сочетание сугубо исторических реалий с малозаметными упрощениями стало основой крайне увлекательного и насыщенного геймплея.

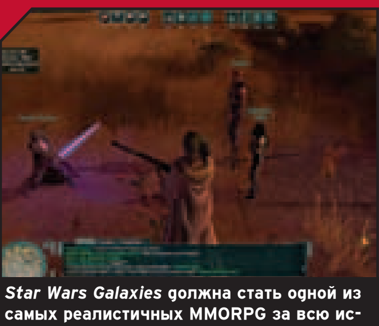

Невероятно, но факт: очень часто слабый герой не может попасть в более сильного монстра, даже находясь на минимальном расстоянии от последнего!

ра очень прочная и выдержит покушение пока что еще не очень сильного персонажа. Однако же часто мы можем наблюдать несколько иную картину. Герой пытается ударить огромного монстра, находящегося на расстоянии метра от него, копьем (мечом, дубиной, стреляет из лука) и... промахивается!

Вообще элемент случайности по сей день остается в играх довольно редким гостем. В реальном сражении победа далеко не всегда доставалась самому сильному, опытному или лучше вооруженному. Банальная прихоть судьбы – и исход битвы становится совершенно непредсказуемым. По идее, ловко пущенная стрела может насмерть поразить даже самого крепкого и сильного монстра (еще более реально такая ситуация выглядит в отношении людей). А удачный выстрел может теоретически произвести и тот, кто вообще в жизни своей не держал лук или арбалет. Шанс, конечно, невелик, но он существует!

Еще одна довольно-таки распространенная условность, частенько встречающаяся в ролевых играх, – это система распределения опыта. Здесь имеется сразу несколько любопытных моментов. Но, пожалуй, самый заметный и бросающийся в глаза среди них – это возможность прокачки одного навыка за счет использования другого. Допустим, ваш герой активно сражается с мечом в руках против толпы монстров и со временем, естественно, опыт его растет. Логично было бы совершенствовать мастерство рукопашного боя, как, собственно, и происходит в реальной жизни. Однако же ряд ролевых систем (например, *Might and Magic*) предполагает, что, накопив с помощью меча необходимое количество очков опыта, можно затем повысить свои умения в магии тьмы... Хм, согласитесь, выглядит такое, действительно, довольно-таки странно.


В некоторых ролевых играх можно повысить навыки владения магией, сражаясь обыкновенным оружием. Или наоборот...


Star Wars Galaxies должна стать одной из самых реалистичных MMORPG за всю историю жанра.

ТВОЙ НОВЫЙ МИР

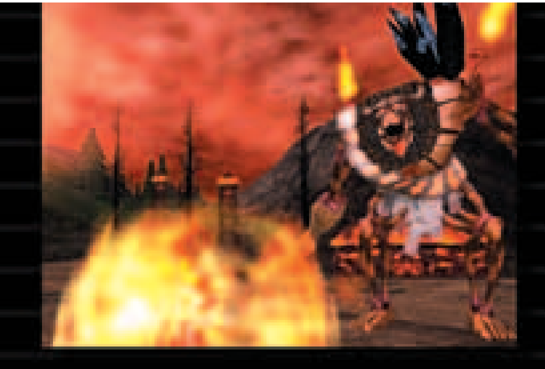
Каким должен быть мир в реалистичной игре? Конечно же таким, чтобы игрок никогда не мог с гарантией в 100% (если он, конечно, не Шерлок Холмс собственной персоной) на основании отдельных фактов сразу же построить целостную картинку Вселенной. Задача, на самом деле, весьма нетривиальная, но, тем не менее, статистика показывает, что именно такие миры пользуются наибольшей популярностью среди игроков. Безусловно, важна еще и реализация данной концепции, а тут все упирается в технические ограничения. Представьте себе игру, где каждое прохождение было бы уникальным, где мир бы изменялся динамически, с течением времени, причем при каждом новом прохождении – по-разному (например, выходишь из города – видишь себе здоровенную сосну, возвращаешься обратно – дерево уже срубили лесорубы, но вполне может быть и так, что в следующий раз сосна останется расти там, где и росла, зато не повезет соседней ели). В реальной жизни, выходя на улицу, даже через очень короткий промежуток времени, мы каждый раз видим на первый взгляд одну и ту же, но, тем не менее, заметно изменяющуюся картинку. Прошел человек, упал с дерева лист, подул ветер, выглянуло из-за облаков солнце. За неделю же выбранный участок территории может претерпеть колоссальные изменения. Появится яма, исчезнет забор, будут перекрашены оконные рамы старого дома... В играх пока что мы можем лишь мечтать о подобном. Но думается мне, что мечты все эти не столь уж и нереальны. Уже вышли многообещающие *Star Wars Galaxies*, в течение полугода можно ожидать появления на прилавках *«Операции Silent Storm»* от Nival Interactive, *«Сталкера»* от GSC Game World или создаваемого разработчиками Valve *Half-Life 2*. Все эти игры внесут серьезную лепту в повышение интерактивности виртуальных миров. И кто знает, вполне может быть, что уже очень скоро игры станут еще более «живыми» и захватывающими!


В *«Операции Silent Storm»* не существует объектов, которые нельзя было бы разрушить! Такого мы еще точно не видели.

В поисках золотой середины

Так что же важнее, что нужнее, чего же больше хотим видеть в играх все мы – игроки, разработчики, издатели? Даже изучив массу примеров и сравнений, найти ответ на такую задачу крайне непросто. Математики назвали бы ее «некорректной». Но, тем не менее, ответ существует. Просто для каждого конкретного случая он будет своим – и совершенно другим. Слишком много факторов оказывают здесь влияние. Например, жанр. Симуляторы или тактические 3D Action – все они в той или иной мере продолжают стремиться к реализации изначально заложенной в их основу максимальной реалистичности. В то время как многие FPS, аркады, ролевые игры, некоторые гонки, скорее всего, и в будущем будут сохранять элементы фантастичной условности, где есть место тому, что неосуществимо в реальном мире. Аркадность и реализм будут по-прежнему мирно сосуществовать в одних и тех же проектах, дополняя друг друга и делая игры более интересными и разнообразными. И не имеет смысла пытаться доказать превосходство одного над другим – в силу того, что это попросту невозможно. А вот те разработчики, которым удается отыскать столь желанную Золотую Середину, воистину могут гордиться своим трудом! Ну а игрокам остается лишь мечтать о том, чтобы таких талантливых разработчиков и сделанных ими игр было побольше!


The Elder Scrolls III: Morrowind стал одной из самых красивых RPG последних лет, показав, что технологичными и требовательными к «железу» могут быть не только FPS последнего поколения!



ОБЗОР НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫХ MMORPG-ПРОЕКТОВ

ONLINE OVER

ПЕРЕГРУЗКА В ОНЛАЙНЕ



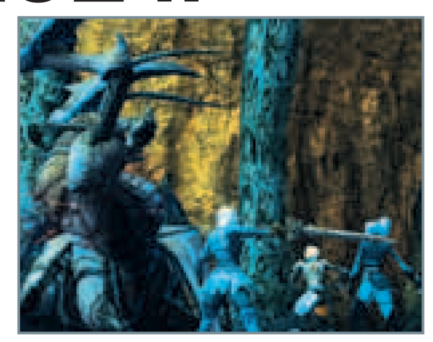
Чертов *EverQuest*! Это благодаря ему до игровых издателей вдруг дошло, что ежемесячная подписка на онлайновые RPG может приносить им сумасшедшие прибыли. Индустрия среагировала молниеносно – десятки девелоперских команд начали разработку разнообразных MMORPG, и до конца 2004 года на рынке должно появиться более сотни представителей этого, еще совсем недавно, редкого жанра. Заветная цель их авторов – ваше онлайновое время и ваши кровно заработанные деньги. Сколько же вариаций виртуальных миров нас ждет? И сколько из них окажутся действительно достойными внимания? Ведь они позволят нам почувствовать себя эльфами, рыцарями, запертыми в Матрице, героями комиксов, затянутыми в латексные костюмы, на три размера меньше чем нужно...

Сейчас все игровые журналы, включая и наш, в буквальном смысле, бомбардируют своих читателей информацией о наиболее крупных и высокобюджетных MMORPG-проектах – *World of WarCraft, Star Wars Galaxies* и *EverQuest II*. А как же остальные сотни разработок? Чтобы исправить этот невольно допущенный перекос, мы решили рассказать вам о пяти весьма многообещающих играх, про которые вы, скорее всего, или вообще ничего не знаете или слышали только мельком. Ждет ли их успех? Мы хотим на это надеяться и искренне желаем их авторам удачи!

МАРК ЭШЕР

LINEAGE II

ИЗДАТЕЛЬ: **NCSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **NC SOFT AUSTIN**
ДАТА ВЫХОДА: **III КВ. 2003**





Интересно, сколько будет стоит снять комнату в этой средневековой башне?

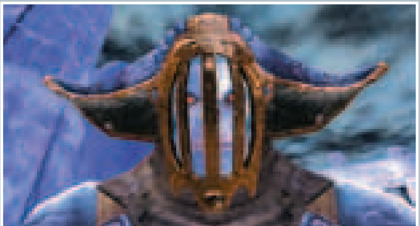
По целому ряду причин, не последнее место среди которых занимала отстойная графика, первой части *Lineage* не удалось в свое время снискать популярности среди североамериканских игроков. Создатели *Lineage II* собираются исправить это досадное недоразумение, лицензировав для продолжения графический движок *Unreal*. И нужно признать – вторая часть действительно выглядит очень красиво. «*Lineage II* напоминает, скорее, кинофильм, чем традиционную MMORPG, – говорит ведущий дизайнер Роул Ким (Raoul Kim). – Игровой мир отрендерен с высочайшим уровнем детализации, он един и не содержит никаких швов между локациями. Неважно, где вы находитесь, – в лесу, в замке или в храме – все вокруг вас выглядит естественно и подчиняется правильным законам перспективы».

Неотъемлемыми элементами мира *Lineage* являются политические интриги, массовые битвы и осады замков. «Уровень реализации сражений и тактика подняты на доселе невиданную высоту, – объясняет Роул Ким. – Вы можете оседлать дракона и летать над стенами замка или можете вызвать гигантских существ, которые разрушат его стены». За обладание замками будут сражаться т.н. «кровные братства» – прямые аналоги гильдий из других онлайновых RPG. Несколько братств могут объединиться и образовать нацию. При этом они получат в пользование особую информационную систему, позволяющую их членам общаться между собой, независимо от того, находятся они в данный момент в игре или нет. Налицо слияние средневекового фэнтези и высоких технологий!

Новехонький трехмерный движок делает возможными такие экзотические для MMORPG вещи, как воздушные бои и снайперскую стрельбу из укрытий. Помимо войн между братствами, в *Lineage II* будут и вполне традиционные квесты, и специальные задания, для выполнения которых потребуется участие десятков игроков. Плюс, уже упомянутые полеты на драконах...

MYTHICA

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **MICROSOFT**
ДАТА ВЫХОДА: **II КВ. 2004**



Физиономию морозного гиганта защищает решетка, но для нордического божества это не помеха!



Магия – страшная сила!

Издаваемая Microsoft игрушка под названием *Mythica* – это попытка разрешить одно из главных противоречий жанра MMORPG, которое можно сформулировать следующим образом: разве можно ощущать себя крутым героем, если твоего новорожденного персонажа может до смерти забить какой-нибудь жалкий кролик или даже крыса?

Итак, что же готовит нам Microsoft? Прежде всего, дизайнеры радикально изменили масштаб происходящих в игре событий, вложив в них поистине эпический смысл. Вы – бессмертное существо из пантеона викингов, ваша цель – предотвратить всеобщий Рагнарек (т.е. конец света), который пытаются организовать огненные гиганты. Конечно, игроки по-прежнему будут тренировать и прокачивать своих персонажей, но в *Mythica* вас с самого начала ждут судьбоносные, величественные битвы, а не жалкие квесты, связанные с уничтожением десятка крыс или ос. А если собственных сил героя не хватит на выполнение желаний поклоняющихся ему смертных, то можно присягнуть на верность одному из высших божеств, что даст персонажу новые способности и навыки.

Подобно *Guild Wars*, в *Mythica* широко используются т.н. «приватные локации», генерируемые игрой специально для конкретных групп приключенцев. Исполнительный продюсер Мэттью Уилсон (Matthew Wilson) объясняет: «Благодаря технологии Private Realm, мы имеем возможность воссоздать в MMORPG все лучшее, что было в одиночных RPG. Наши игроки действительно будут чувствовать себя героями, а не маленькими человечками, заблудившимися во враждебном онлайновом мире».

И вы знаете, это действительно так. Мы своими глазами наблюдали, как три персонажа – варвар, гном и девушка-боец – путешествовали по «приватному подземелью», сражаясь с ледяными гигантами, причем драки периодически прерывались роликами, которые сделали бы честь любой однопользовательской игре. Как-то раз в процессе битвы варвар заморозил целую стаю Dire Wolves, а гном своим молотом разбил эту ледяную глыбу на мелкие осколки. Приключение завершилось впечатляющей битвой против сразу нескольких гигантов. Гном применил магию и стал 30-метрового роста, варвар и боец сражались с противниками, используя различные боевые приемы, а кончилось все тем, что вождь гигантов был поднят в воздух заклинанием Tornado и уничтожен.

ВЫ – БЕССМЕРТНОЕ СУЩЕСТВО ИЗ ПАНТЕОНА ВИКИНГОВ.

CITY OF HEROES

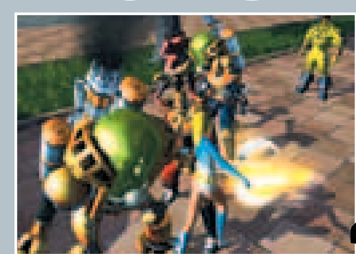
ИЗДАТЕЛЬ: **NCSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **CRYPTIC STUDIOS**
ДАТА ВЫХОДА: **НЕ ОБЬЯВЛЕНА**

Из всех увиденных на *E3* игр, именно *City of Heroes* больше всего поразил наше воображение. А как бы вы отреагировали, узнав о возможности стать супер-умным, супер-храбрым и супер-добрым героем комикса, живущим в гигантском фантастическом городе вместе с сотнями других таких же суперменов? Честно говоря, мы даже представить себе не могли ничего подобного!

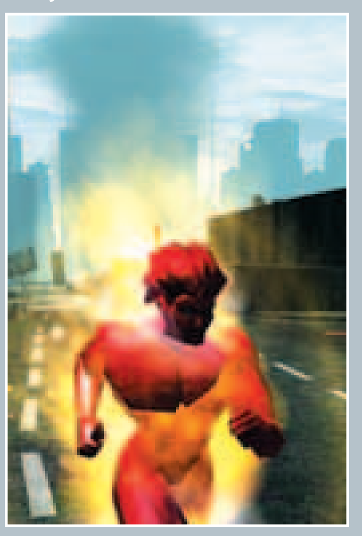
И тем не менее, *City of Heroes* – это уже реальность. И мы действительно будем там жить и оборонять родной Paragon City от инопланетян, гигантских морских чудищ и недобитых фашистов. «Вам не придется охотиться на змей или крыс, – заверяет продюсер Майкл Льюис (Michael Lewis). – Супер-герои слишком круты для такой мелочевки, и даже новорожденный персонаж способен в одиночку разобраться с шайкой бандитов».

Майкл Льюис обещает, что процесс создания нового героя будет максимально удобным и простым. Игроки смогут экспериментировать с тысячами вариантов раскраски костюмов, а по своим боевым функциям персонажи весьма напоминают профессии, характерные для классических фэнтезийных RPG, – бойцы-«танки», маги-«атомные бомбы», воры-«невидимки» и т.д. По мере набора героем опыта, вы будете выбирать для него новые сверхъестественные умения (Powers) и, в конце концов, вырастите абсолютно уникального персонажа, непохожего на других обитателей Paragon City.

В городе будут как общедоступные «неблагополучные» кварталы, куда любой сможет пойти, чтобы поохотиться на монстров, так и «приватные локации». Мы наблюдали, как группа приключенцев подошла к уличному информатору, узнала от него о странных событиях, творящихся под землей, и тут же обнаружила вход в заброшенную шахту, ведущую к затерянному подземному городу, наводненному всякой нечистью. Мы обязательно еще вернемся *City of Heroes* на страницах *CGW* – следите за анонсами.



Miss Might показывает врагам, кто здесь главный.



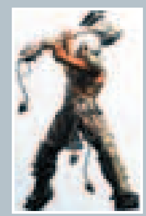
GUILD WARS

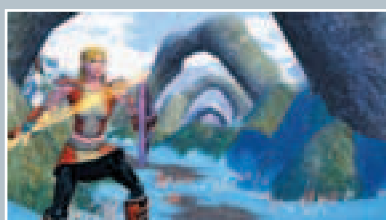
ИЗДАТЕЛЬ: **NCSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **ARENA.NET**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2004**

Как ни странно, главная отличительная особенность *Guild Wars* не имеет прямого отношения к геймплею. В этой игре не будет ежемесячной оплаты! Дело в том, что компания Arena.net была основана выходцами из Blizzard, которые в свое время создавали службу Battle.net, и вот какую схему они предложили: каждые шесть-девять месяцев к Guild Wars будут выпускаться опциональные add-оны, продажа которых и принесет выручку, необходимую для поддержания игры в рабочем состоянии.

Помимо уникальной модели оплаты, *Guild Wars* предложит своим пользователям множество различных стилей игры. «Игроки смогут выполнять одиночные миссии, совместные групповые квесты, а также участвовать в масштабных сражениях между гильдиями, – рассказывает один из основателей компании Майкл О'Брайен (Michael O'Brien). – Причем игровой дизайн построен таким образом, что победу в этих битвах будут одерживать те команды, которые действуют более грамотно и слаженно, а не те, члены которых потратили больше времени на прокачку своих персонажей». Основной упор сделан на экшен, и в этой связи разработчики стараются по максимуму облегчить жизнь игроков, избавив их от необходимости выполнять множество никому не нужных рутинных операций. Например, герои смогут мгновенно переноситься в квестовые локации, вместо того, чтобы тратить 10 и более минут на скучные переходы по однообразным, безлюдным территориям.

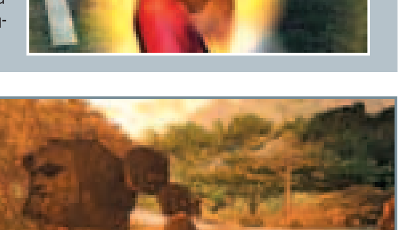
Разумеется, не обойдется и без «приватных приключений». Игра будет в реальном времени генерировать закрытые территории для игроков и партий, отправляющихся на выполнение конкретных заданий, поэтому в *Guild Wars* не будет многочасовых «очередей на убийство квестового монстра». И это здорово, черт побери!





NCSoft бросает вызов онлайновым побоищам на Battle.net.

DRAGON EMPIRES



Это игровой скриншот или поздравительная открытка? А если бы вы только видели графику *Dragon Empires* в динамике...

ИЗДАТЕЛЬ: **CODEMASTERS**
РАЗРАБОТЧИК: **CODEMASTERS**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

Главный лозунг создателей *Dragon Empires* – «Внимание к деталям». Игра демонстрирует потрясающе красивую и детализированную графику, что вдвойне удивительно, учитывая ее жанровую принадлежность. «Скриншоты из *Dragon Empires* можно использовать для печати поздравительных открыток», – шутит менеджер по связям с общественностью Питер Тайсон (Peter Tyson).

Впрочем, достоинства игры отнюдь не исчерпываются превосходной графикой. Когда ваш клан захватывает какой-либо город, вся городская экономика переходит под его полный контроль. Любой игрок может открыть в городе магазин – для этого нужно всего лишь издать соответствующий закон и установить ставку налога. «Главная движущая сила *DE* – сами игроки», – объясняет Питер Тайсон. Всего в игре будет более 50 городов, принадлежащих пяти огромным империям. За обладание этими городами можно и нужно будет сражаться, причем время битв назначается заранее, так что все участники получат возможность приготовиться и прибыть к нужному месту в нужное время. С боевой системой тоже все в порядке – в нашем распоряжении окажутся сотни приемов и магических заклинаний. Для тех, кому неинтересно вступать в кланы и участвовать в войнах, имеются сотни квестов и населенных монстрами локаций. А если вы вообще испытываете органическое отвращение к любому насилию, то перед вами открыты карьеры торговца, ремесленника или странствующего купца.

Динамичные бои, гибкая экономика, движимая самими игроками, войны за контроль над городами, наличие сугубо мирных профессий и потрясающая графика – все это делает *Dragon Empires* весьма интересным и многообещающим проектом.



часть 2 Вселенная Аллодов

Мир утраченных островов. **ГЛЕБ СОКОЛОВ**

Догнать и перегнать

Весной 1998 года команда «Нивал», воодушевленная небывалым успехом своей ролевой стратегии *«Аллоды: Печать Тайны»*, берется за работу сразу над двумя продолжениями. Первое из них изначально планировалось как простой add-он. Однако чуть позже оно превратилось уже в совершенно новую (прежними остались только движок и некоторые элементы графики) полноценную игру, известную как *«Аллоды 2: Повелитель Душ»*.

Вместе с тем у разработчиков появилась идея создания еще одной ролевой стратегии в мире Аллодов, но на этот раз уже полностью трехмерной. Стоит, наверное, подчеркнуть, что для того времени это было действительно революционным решением. Пресловутое 3D лишь только начинало более-менее успешно использоваться в иных жанрах, кроме FPS или гонок/симуляторов. Многие разработчики делали свои игры трехмерными, следуя исключительно моде и не слишком задумываясь над тем, что из этого получается в результате. Да и контингент счастливых обладателей устройства с гордым названием «3D-ускоритель» был еще отнюдь не столь обширен, как сейчас. По крайней мере, среди отечественных игроков и, тем более, поклонников жанра стратегий или RPG. А потому «Нивал», принимая решение о разработке подобной игры, шел на определенный, хотя и вполне оправданный риск.

Проект получил условное название *«Аллоды 3D»* и для него был написан совершенно новый движок, который, безо всяких преувеличений, на голову превосходил основную массу тогдашних разработок, причем не только отечественных. Так что создатель графического ядра *«Аллодов 3D»*, легендарный Юрий Блажевич, и команда «Нивал» имели все основания гордиться проделанной работой. В свое время технологию новых *«Аллодов»* сравнивали с находившейся тогда в разработке девятой частью легендарной *Ultima*. Сравнивали аккуратно – все-таки соревноваться с детищем Orgin и лично Ричарда Гэрриота по зубам было далеко не каждому. Но «Нивал» с честью вышел победителем из этой схватки титанов, оставив неистово тормозящую и не столь уж передовую к моменту выхода *Ultima IX* позади!

Ранние версии третьих *«Аллодов»* действительно очень напоминали своих предшественников, разумеется, с поправкой на полную трехмерность.

Необычным для вселенной *Аллодов* казалось появление в третьей части игры снега и зимних ландшафтов.

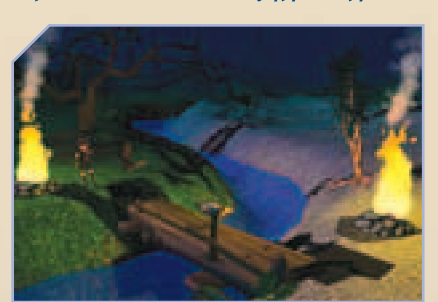
Предполагалось, что в *«Аллодах 3D»* мы вновь увидим столь знакомые любому аллодеру снадобья и волшебные свитки.



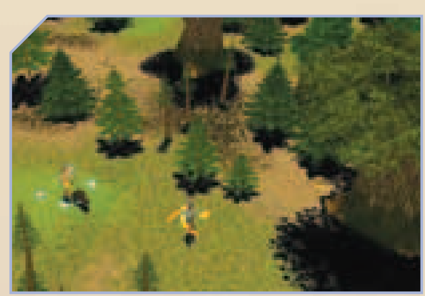
В суматохе сражения рыцарей с гоблинами и панцирниками можно заметить так и не появившиеся в *«Проклятых Землях»* щиты и двуручное оружие.



Тигр – это не только опасный противник, но к тому же источник ценного меха, из которого изготавливают прочные и красивые доспехи.



Для своего времени движок *А3* был крайне прогрессивным – это видно хотя бы по тому, как в игре реализована система динамического освещения и теней, отбрасываемых любыми объектами на карте.



Флора островов из *«Аллодов 3D»* выглядела иногда весьма причудливо!

Но, как известно, даже самый хороший движок без соответствующего наполнения в форме яркого сюжета, интересного геймплея и привлекательного дизайна еще не делает создающуюся на его основе игру хитом. Кроме того, перед разработчиками стояла задача создания не просто хорошей, а ОЧЕНЬ ХОРОШЕЙ, выдающейся игры. Любой другой вариант для «Нивала» был бы шагом назад, и потому создатели *«Аллодов»* были настроены решительно – идти только до победного конца!



Изваяния расы Джунов напоминают монументальную скульптуру древних южноамериканских цивилизаций.

Сюжетные перипетии

Сегодня уже, наверное, никто в точности не знает, сколько раз переписывались концепция и наброски сценария *«Аллодов 3D»* на начальном этапе разработки. Как вспоминали позднее сами ниваловцы, идей было множество – какие-то из них приживались, какие-то не выдерживали проверки временем. Планировались, например, сражения с двумя мечами в руках, езда на лошади, всевозможные хитрые боевые приемы. Сценарий новых *«Аллодов»*, создателем которого стал Алексей Свиридов, переживал множество редакций и всевозможных изменений. Впрочем, основная идея новых *«Аллодов»*, появившись еще в далеком 98 году, успешно пережила все редакции, почти в неизменном виде сохранившись и в *«Проклятых Землях»*. Как позже писал Алексей, уже на тот момент кризис перепроизводства «Избавителей Мира От Страшного Чего-То-Там» ощущался весьма явственно. Поэтому было принято решение отказаться от стандартного для большинства ролевых игр (да и вообще всего жанра fantasy в целом) подхода, когда главный герой оказывается чуть ли не самым важным персонажем во всей окружающей его вселенной. Рассматривались, например, варианты сценария, где нам предстояло отомстить коварному врагу за невинно убиенных родственников или попытаться выбраться с аллода, населенного разбойниками и прочими париями... В общем – сражаться не за высокие и мало постижимые для простого обитателя средневекового мира идеалы, а, грубо говоря, за свои шкурные интересы. В результате, правда, в *«Проклятых Землях»* не обошлось без рыцарской романтики, прекрасной принцессы, завистливой колдуньи и древнего Проклятья. Но, тем не менее (и, думаю, со мной согласятся все многочисленные поклонники *ПЗ*) эта игра читается как хорошая, увлекательная книга, заставляющая с нетерпением ждать развязки очередного сюжетного хитросплетения!

Для *«Аллодов 3D»* был написан совершенно новый движок, который, безо всяких преувеличений, на голову превосходил основную массу известных в то время разработок. Причем отнюдь не только отечественных. Так что создатель графического ядра *«Аллодов 3D»*, легендарный Юрий Блажевич, и команда «Нивал» имели все основания гордиться проделанной работой.



Вот так выглядел поселок жителей заброшенного Гипата на ранних стадиях разработки *«Аллодов 3»*.

Путь тяжел, но цель прекрасна!

Сюжет будущих *«Проклятых Земель»* вырисовывался не сразу, но куда больше копий было переломано во время работы над игровым дизайном! Ролевая система, так же как и боевая с магической, претерпевали серьезные изменения, все дальше отходя от оригинальных *«Аллодов»*. Как известно, в *«Повелителе Душ»* эффективное использование магии предполагает требующее определенного навыка быстрое кликанье мышью на панель, открывающую книгу заклинаний, поиск нужного заклинания и затем только его использование. Причем все это в режиме строгого real-time. Хорошо, если ваш персонаж – маг, который может сам вовремя восстанавливать пошатнувшееся здоровье, владеет десятком посохов с различными заклинаниями и обладает достаточным количеством маны. А вот применение заклинаний персонажем-воином становилось задачей довольно трудоемкой. Представьте себе ситуацию: со всех сторон на вас на-



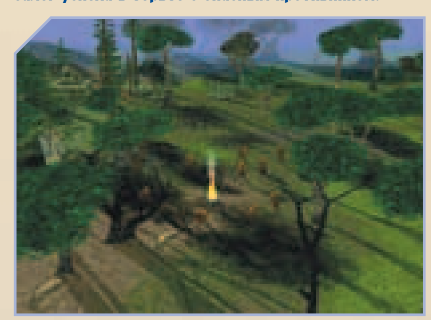
В *«Аллодах 3»*, а затем и *«Проклятых Землях»* появилось множество новых существ – таких, как жабы, кабаны, циклопы или миролюбивые олени.



Неторопливых великанов-троллей можно повстречать практически на любом аллоде...



Удачное сочетание магии с обыкновенной атакой – залог успеха в борьбе с опасным противником!



Гоблины любят устраивать засады где-нибудь на лесной тропинке. Это один из тех видов монстров, которые опасны не столько силой, сколько количеством.

седают враги, от которых вы отбиваетесь с помощью меча, употребляя по мере необходимости лечебный бальзам, – и прерывать сей процесс строго не рекомендуется. В такой обстановке запуск огненного шара вряд ли сильно поможет делу, а вот пропустить момент приема лекарства можно, но вот нужно ли? Все вышесказанное вовсе не означает, что использование магии воином было принципиально невозможно, – отнюдь, при наличии определенных навыков это занятие вполне могло принести результат; по крайней мере, применение таких заклинаний, как огненная стена или ядовитый туман в определенной ситуации помогало на некоторое время задержать противника. Дело тут в другом: в *Аллодах 1* и *2* существовало четкое разделение персонажей на классы – воинов и магов, – что и вносило свои особенности в игровой процесс. Стал воином – изволь мечом да топором орудовать, а уж если оказался ученым магом, то будь добр осваивать заклинания. Поразмыслив, разработчики решили отказаться от привычной ролевой системы и деления персонажей на классы, предоставив игрокам возможность параллельно пользоваться как обыкновенным оружием и доспехами, так и магией. Что и говорить – это был смелый ход. Новая ролевая система потребовала разработки и тщательного тестирования нового баланса. Кроме того, существовал риск столкнуться и с неприятием нововведения у части игроков. Но таким уж проектом стали *«Проклятые Земли»*, что едва ли не каждая деталь геймплея здесь оказывалась, как минимум, необычной, непривычной, а то и вовсе – революционной как для вселенной Аллодов, так иногда и для всего ролевого жанра в целом.

Одно время витали слухи, что в *«Проклятых Землях»* радикально сменится и система получения опыта – заветные очки будут начисляться только за выполнение определенных заданий, а вот сражения с монстрами станут в этом плане совершенно бесполезными. К счастью, в результате все оказалось иначе, и куда более привычно. В *«Проклятых Землях»* драки с монстрами служат неплохим источником накопления драгоценного опыта.

Кстати, изначально «Нивал» планировал в новых, трехмерных *«Аллодах»* использование куда большего числа элементов стратегии, нежели в предыдущих играх. Например, была идея разрешить игроку самому развивать некие города-базы, заниматься строительством, добычей ресурсов и другими тому подобными, чисто стратегическими вещами. Однако позже грандиозный успех *Thief*, *Commandos* и других игр, где главную роль играла не грубая сила или талант в области управления экономикой отдельно взятой средневековой деревни, а умение, скрытно перемещаясь, добиваться того, с чем бы не управилась и целая армия, заставил «Нивал» внимательнее приглядеться к этому перспективному направлению. В результате было принято решение о смене концепции игрового процесса нового проекта. *«Аллоды 3»* должны были стать теперь уже Stealth Role-Playing Strategy! Работы над игрой шли полным ходом, когда выяснилось, что, несмотря на популярность тех же *Thief* или *Commandos*, людей легко и с удовольствием прошедших оба знаменитых хита не так уж и много... Опасения подтвердили и плей-тесты – большинство игроков в упор не желали замечать пресловутых stealth-элементов, ориентируясь на прохождение в стиле *Diablo* или в лучшем случае – старых добрых *«Аллодов»*. Естественно, что ничего хорошего из этого у них не выходило. Стычки «лоб в лоб» приводили, как правило, к гибели героя, а у игрока вызывали, соответственно, недовольство и разочарование. Конечно, такой поворот событий для создателей *«Аллодов 3»* был нежелателен, и пришлось переделывать игру еще раз. В итоге разработчики приблизились к тому варианту геймплея, который теперь любой из нас может наблюдать в финальной версии *«Проклятых Земель»* – сочетание тактики скрытых перемещений с привычными, «лобовыми» сражениями.

Проклятые земли

Работа над *«Аллодами 3»* продолжалась долгих два года. За это время многое успело измениться, но проект «Нивала» по-прежнему оставался одним из самых ожидаемых среди отечественных разработок. И вот в феврале 2000 года произошло неожиданное событие, всколыхнувшее всю игровую, а особенно «аллодерскую» общественность. «Нивал» совместно с фирмой 1С объявили конкурс на новое название для *«Аллодов 3»!* Причин для такого решения было несколько. Во-первых, к тому времени концепция игры уже значительно отличалась от того же *«Повелителя Душ»*, и название *«Аллоды»* могло выглядеть не совсем корректно. А во-вторых, использование данной торговой марки не позволило бы издать jewel-версию *«Аллодов 3»* по доступной, низкой цене. На предложение разработчиков присылать свои варианты отк-



Одной из интересных особенностей движка *«Проклятых Земель»* была возможность визуального отображения того, насколько силен персонаж. В игре прокачанный боец выглядит куда шире в плечах умного, но не столь крепкого физически мага.

КТО ТАКИЕ ДЖУНЫ?

В мире Аллодов существует множество рас, и одной из древнейших среди них являются Джуны. В былые времена, еще задолго до Катаклизма, достигнув небывалого могущества, они основали величественное государство. И никто не мог сравниться с ними, разве что одни лишь Перворожденные эльфы... Велика была сила и гордыня древнего народа, во славу забытых владык и богов воздвигались невиданные изваяния и храмы. Считается, что именно Джунами были первые Великие Маги, получившие дар бесконечной жизни. Но гордая раса давно сгинула, и лишь покрытые пылью веков руины, разбросанные по аллодам, напоминают о ее былом величии. Некоторые легенды рассказывают, что почти всех Джунов погубило призванное ими же самими в час великой опасности ужасное Проклятье...



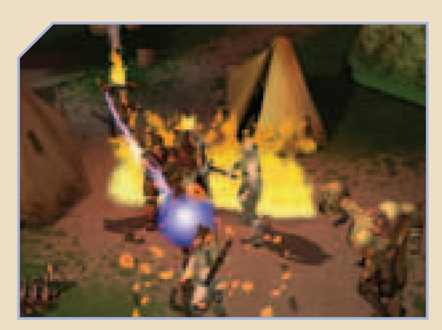
Победа над таким грозным врагом как синий тролль – большое достижение даже для целого отряда!

ЭЛЬФЫ В МИРЕ АЛЛОДОВ

Загадочные, бессмертные существа, мудрые и живущие ради высших, недоступных простому человеческому разуму целей, эльфы уже давно не вмешиваются открыто в дела людей. Времена их наивысшего могущества давно минули – мир был еще молод, когда возносились к небесам сверкающие башни их прекрасных городов. Но та история давно стала мифом, люди почти ничего достоверно не знают об эльфах, а сами они предпочитают хранить свои секреты в тайне. Известно лишь, что нынешние эльфы – великие странники, они часто путешествуют между различными аллодами, но заметить их присутствие под силу далеко не каждому. А еще где-то среди остатков Великих Лесов прошлого, что на Язесе теперь называют просто Древним Лесом, сокрыт город эльфов, куда попасть может лишь редкий смертный. Говорят, что лишь очень важные события могут заставить эльфов открыто выступить на чьей-либо стороне.



Главный герой *«Проклятых Земель»* – Зак собственной персоной.



Магические спецэффекты в *«ПЗ»* радуют глаз и сегодня.



Город Ингос, столица одноименного аллода, принадлежащего империи Кания.



Сражение с драконом может быть крайне опасным даже для опытных воинов!

ликнулось множество игроков, и по результатам голосования победило название *«Проклятые Земли»*, оказавшееся к тому же близким по звучанию и смыслу к английскому варианту имени теперь уже бывших *«Аллодов 3» – Evil Islands.* Параллельно шло и бета-тестирование игры, добровольцами вылавливались заметные и не очень баги. Становилось очевидно, что «Проклятые Земли» все более уверенно движутся к долгожданному релизу! А в конце апреля все посетители международной выставки «Комтек 2000» получили эксклюзивную возможность, что называется, пощупать долгожданные *«ПЗ»* собственными руками. Игра была представлена в качестве играбельной демо-версии, и вызвала значительный интерес публики. Пролетело еще несколько месяцев напряженных рабочих будней, разработчики вносили в проект последние штрихи, в чем активно помогали им и бета-тестеры. И вот в конце августа 2000 года грянуло! Публичная демо-версия *«Проклятых Земель»* была выложена для свободного скачивания, и великое множество с нетерпением ожидавших этого события игроков по всему миру наконец смогли на собственном опыте убедиться, что ожидание не было напрасным! Великолепная графика, увлекательный игровой процесс и захватывающий сюжет – всего этого в демо-версии было сполна. Ну а пока общественность погрузилась в скрупулезное изучение демки, «Нивал» на всех парусах двигался к финальной черте в разработке «Проклятых Земель». Игра вышла в октябре 2000 года, параллельно появился и спец-выпуск «Страны Игр» с подробнейшим описанием всего, что могло понадобится геймеру. А чуть позже ниваловцы сделали настоящий подарок всем поклонникам вселенной Аллодов. В одном подарочном издании были выпущены все три игры, чьи события разворачиваются в этом мире – *«Аллоды: Печать Тайны», «Аллоды 2: Повелитель Душ»* и *«Проклятые Земли»*. Безо всякого сомнения, выход *«ПЗ»* стал одним из ярчайших событий российской игровой индустрии 2000 года, а сама игра моментально получила справедливо высокую оценку игровых изданий и общественности. Причем не только у себя на родине, но и за рубежом. Все то, к чему шли разработчики два года, в *«Проклятых Землях»* оказалось реализовано на самом высоком профессиональном уровне. История очнувшегося среди руин заброшенного острова юноши, не помнящего даже собственного имени и пытающегося вернуть прошлое, стала настоящим бестселлером среди множества серых и невразумительных сюжетных линий очередных проходных «шедевров». И, наверное,

ЖИТЕЛИ АЛЛОДОВ

Никому не ведомо, как устроена жизнь всех обитателей вселенной Аллодов, ибо велик мир, и множество существ, больших и малых, разумных и не очень, населяет его. А потому окинем взглядом лишь тех, кто наиболее понятен и близок нам - людей. Империя Кания (кстати, в переводе с эльфийского языка квенья, «кания» означает «смелый», а название аллода Гипат переводится как «берег») отличается значительной свободой своих граждан. Жители всех аллодов, входящих в ее состав, делятся на несколько сословий. Среди них можно выделить крестьян, ремесленников и купцов, затем воинов и магов простого происхождения и, наконец, знать. Но среди обитателей Кании фактически не существует какого-либо угнетения королевскими властями или дворянами своих подданных. Вся империя делится на отдельные провинции, руководство которыми осуществляют назначаемые в столице губернаторы. Деревнями же управляют старосты, а городами магистраты. Несколько особняком стоят гильдии магов, где существует внутреннее самоуправление. В отличие от Кании, Хадаганская империя – это государство абсолютной власти императора, которым уже на протяжении нескольких столетий является могущественный некромансер Незеб. Быть может, именно поэтому в Хадагане столь важную роль в решении всех вопросов играют маги, причем, как правило, состоящие в Гильдии Некромансеров. В империи широко распространено использование рабского труда, да и вообще здесь всем правит сила, и даже самый слабый ищет того, кто окажется еще слабее... Однако же, несмотря на серьезные отличия между Канией и Хадаганом, абсолютно на всех островах имеется единый для любой формы общества институт – Великие Маги, обеспечивающие существование аллода.



До сих пор знаменитая трехмерная ролевая стратегия от «Нивала» продолжает радовать не только закаленных ветеранов, но и постоянно находит новых поклонников!

вполне закономерно, что приключения Зака на Гипате, Ингосе и Суслангере до сих пор вдохновляют многих игроков на сочинение собственных литературных произведений «на тему» и даже жаркие споры по поводу того, кто же станет главным героем гипотетических *«ПЗ-2»! «Проклятые Земли»* стали самой масштабной игрой во вселенной Аллодов, среди выпущенных на данный момент. Впервые события разворачивались аж на трех совершенно разных (по климату, обитающим там существам и культуре) островах, в *«ПЗ»* было представлено огромное количество NPC, квестов, диалогов. Не подкачал и классически разнообразный набор предметов, оружия и всевозможных доспехов. Так что нет ничего удивительного, что популярность *«Проклятым Землям»* была обеспечена отнюдь не только на ближайшие несколько месяцев после выхода игры. До сих пор знаменитая трехмерная ролевая стратегия от «Нивала» продолжает радовать не только закаленных ветеранов, но и постоянно находит новых поклонников!

Время для модов

«Проклятые Земли» стали последней на сегодняшний день игрой от «Нивала» по вселенной *Аллодов*. Пик популярности ее пришелся на конец 2000 – начало 2001 года, но и потом периодические вспышки интереса встряхивали сообщество поклонников *«ПЗ»*. Такое стало возможным по нескольким причинам. Как известно, *«Проклятые Земли»* – это, прежде всего, мощный и хорошо продуманный сингл. Поддержка многопользовательского режима в игре была по сравнению с *«Аллодами»* реализована несколько на ином качественном уровне. Например, в *«ПЗ»* отсутствовала возможность создания новых карт или квестов игроками и подключение их к игре. Идея как-то разнообразить мультиплеер за счет недокументированных возможностей, добавления чего-то нового, а позже – и создания полноценных модов получила значительную популярность среди многих игроков. Здесь особо следует отметить деятельность одного из активных участников сообщества «земельщиков» того времени, скрывавшегося под ником ChaSE и положившего начало изучению *«ПЗ»* «изнутри». Фактически это была первая серьезная попытка разобраться в системе скриптов и внутренних команд игры. Результаты опытов ChaSE до сих пор можно отыскать на его сайте (http://eicheats.hotbox.ru). С этого момента и по сей день *«Проклятые Земли»* превратились в настоящую арену для различных модификаторов, как любителей-одиночек, так и профессиональных программистов, даже целых команд. Не остался в стороне от популярного веяния и сам «Нивал». В начале 2002 года разработчики *«Проклятых Земель»* преподнесли неожиданный сюрприз всем поклонникам игры. Для свободного скачивания был выложен набор утилит, предназначенный для создания собственных модификаций сетевой игры! За дело немедленно взялись многие из тех, кто верил, что, несмотря на уже вполне солидный возраст, *«Проклятые Земли»* еще смогут потягаться в популярности с навороченными ролевыми монстрами последних лет. И, действительно, с появлением ряда интересных и довольно-таки сложных модов *«ПЗ»* снова продемонстрировали всем скептикам, что и теперь живее всех живых! *El Mod, «Гипат в огне», HacMod, EraserMod, RealMod* – эти и многие другие мини-игры (а иногда – и не очень-то «мини»!) пришлись по душе желающим разнообразить стандартный многопользовательский режим. Многие из них (например, популярный El Mod) продолжают активно развиваться и совершенствоваться, постоянно выходят их свежие версии.

Очередным толчком к развитию модостроительства стала деятельность команды разработчиков дополнений и утилит к *«Проклятым Землям»* (www.gipat.ru). Например, созданный программистами *«Города Джунов»* конвертор текстур для *«ПЗ»* позволил всем желающим добавлять в игру новые материалы для доспехов и оружия. Одной из интересных модификаций данного типа стал *Vania Z Mod*, в котором был возрожден исчезнувший из *ПЗ*, но хорошо знакомый всем игравшим в *«Аллоды»* кристалл.



Некоторые моды к *ПЗ* пополнили арсенал заклинаний оригинальной игры весьма интересными образцами.

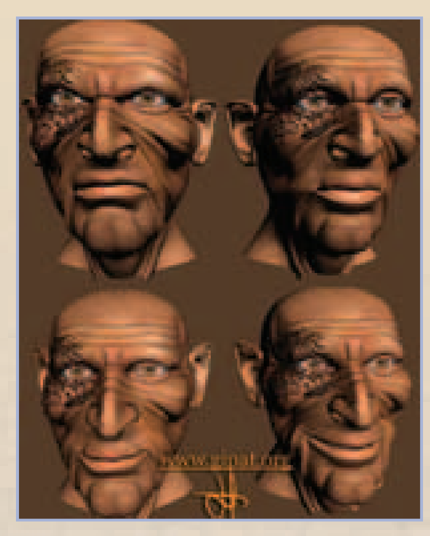
Народный адд-он

В конце 2001 года среди группы поклонников *«Проклятых Земель»* возникла идея создания так называемого «Чит-адд-она» – неофициального сервисного пакета для *«ПЗ»*, который бы исправлял найденные игроками ошибки и добавлял некоторые новые возможности. Перед командой энтузиастов стояла весьма трудоемкая и непростая задача, но первые успехи вдохновляли на еще большие свершения. И вскоре на смену «Чит-адд-ону» пришла еще более глобальная и амбициозная идея – создать не просто сервис-пакет, но полноценное неофициальное продолжение *«Проклятых Земель»*! Проект получил рабочее название «Народного Адд-она». Команде разработчиков «Гипата» пришлось столкнуться с целым рядом трудностей, но работа, тем не менее, уверенно двигалась вперед. И вот осенью 2002 года ее первые результаты были представлены широкой общественности. Для свободного скачивания были выложены новые квесты к *«Проклятым Землям»*, и с тех пор список дополнений для игры, созданных разработчиками «Гипата», регулярно пополняется различными новинками. Скачать дополнительные квесты можно на официальном сайте проекта *«Народный Адд-он»* по адресу www.gipat.org.

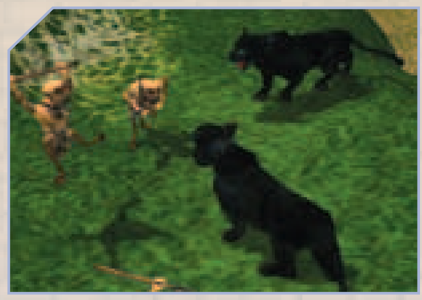
Вместе с тем не останавливается и работа над основным проектом – то есть непосредственно продолжением *«Проклятых Земель»*, которое сами разработчики называют «Весна на Джигране». В игре будет полноценный новый сюжет, можно будет посетить как уже знакомые, так и абсолютно новые места, появятся в адд-оне и новые герои, а также враги. Разработчики «Весны на Джигране» обещают полностью переработать баланс игры, добавить новую магию, оружие, соизмеримый с оригинальным комплект новых квестов для многопользовательского режима и еще многое другое.



В «Народном адд-оне» планируется появление большого количества новых монстров – таких, как, например, огненные баньши.



Разработчики «Гипата» уделяют внимание даже таким, на первый взгляд незаметным, но очень важным деталям, как правильная мимика персонажей.



Зловещие черные пантеры заметно опаснее обычных тигров.



Среди обитателей мира «Весны на Джигране» встречаются и такие вот жутковатые волки.

События игры начинаются на новом аллоде – Джигране, острове таинственном и полном загадок. Джигран – мир вечной осени. Силы могущественной магии остановили здесь нормальное течение естественных процессов. Но природа не терпит таких изменений. Артефакты, удерживающие аллод в статичном равновесии, должны быть разрушены. Придет ли весна на Джигран? Это нам и предстоит выяснить в процессе игры...

Разработчики обещают, что в адд-он будут добавлены новые монстры, новое оружие и материалы, кроме того, будет очень серьезно подкорректирован баланс игры (например, устранены недостатки вроде сильного преимущества магов над воинами, с чем сталкивались все опытные игроки в *«Проклятых Землях»*). Существует идея добавить в игру побольше трудноубиваемых монстров – судя по отзывам геймеров с официального форума *«Проклятых Земель»* (http://forum.nival.com), многие из них готовы потратить часы на нахождение способа убийства монстра, которого по изначальной задумке разработчиков убить должно быть невозможно (и часто, кстати, у игроков получалось-таки после долгих мучений добиться желаемого результата!). Впрочем, с точки зрения сюжета, убийство такого рода монстров не будет обязательным, и те, кто не горит желанием часами искать способ уничтожить, например, командира Хадаганской экспедиции, смогут спокойно обойти его стороной и двигаться дальше. Кстати, эта идея, судя по всему, весьма близка к тому варианту построения геймплея *«ПЗ»*, который планировали сами ниваловцы во время работы еще над stealth-вариантом *«Аллодов 3»*! А потому вдвойне интересно, что же получится у создателей *«Народного Адд-она»*. И, похоже, нас ждет еще одно весьма захватывающее приключение в мире Аллодов.

В городе Джунов

В сентябре 2002 года произошло разделение разработчиков *«Народного Адд-она»* на две отдельные команды. Одна из них продолжила работу над этим проектом, вторая также не отказалась от работы на благо всех поклонников *«Проклятых Земель»*, развивая свою деятельность несколько в ином направлении. Было принято решение о необходимости создания целого ряда утилит и дополнений к оригинальной игре, которые могли бы стать полезными как для разработчиков модификаций, так и для простых игроков. Результаты работы команды *«Города Джунов»* (www.gipat.ru) не заставили долго ждать – вскоре был выложен уже упомянутый выше конвертор текстур, а его создатели взялись за работу сразу над несколькими проектами. Одним из них был не больше и не меньше, а самый натуральный редактор карт для *«Проклятых Земель»*! Также «Джуны» планировали создать настоящую интерактивную энциклопедию *«ПЗ»* с подробным описанием всех ресурсов игры. Но затем обе эти идеи были на некоторое время заморожены в связи с началом разработки проекта, получившего кодовое название *Parhelion*. Во многом этот проект воскрешал замыслы ставшего легендарным, но так и не реализованного «Чит-адд-она». Команда разработчиков поставила своей задачей, не меняя практически ничего в собственно игровом процессе *«ПЗ»*, сделать работу с ресурсами игры более удобной и простой. Это касается, например, установки модов. Дело в том, что, как известно, изначально в *«Проклятых Землях»* такой возможности предусмотрено не было, и, соответственно, каждый раз, устанавливая новую модификацию, пользователь фактически менял оригинальную версию игры на ее вариант, созданный разработчиком мода. Как результат – неизбежны малоприятные глюки, баги, бесконечные бэкапы и прочие вещи, заметно портящие жизнь обыкновенному игроку, решившему установить очередной мод. С новым стартером от «Джунов» эта проблема была решена весьма изящным образом. Отныне каждый мод устанавливается отдельно, не оказывая влияния на оригинальные файлы *ПЗ*! Кроме того, существует поддержка одновременного использования сразу нескольких модов. Подобной универсальностью могут похвастаться далеко не всякие большие коммерческие проекты. Но «Джуны» не собираются останавливаться на достигнутом. Продолжается работа над стартером, а впереди еще множество интересных идей и проектов, ждущих своей реализации!

Новые легенды

Весной 2002 года произошло еще одно знаменательное для вселенной *Аллодов* событие. Именно тогда команда N_Game Studios начала работу над некоммерческим проектом, получившим название *«Легенды Аллодов: Наследие Некромансера»*. Взяв за основу движок от другой известной ролевой игры – *Dungeon Siege*, разработчики поставили своей задачей создание новой total conversion, базирующейся на вселенной *Аллодов*, – не более, но и не менее! Задача была непростая и весьма ответственная, но от того, пожалуй, еще более увлекательная. В мае того же года по адресу www.legendsofallods.bip.ru открылся официальный сайт проекта, тотчас же привлекший внимание многих поклонников *«Аллодов»* и *«Проклятых Земель»*. Тем временем шла напряженная работа над сценарием игры и графикой, а уже в июне разработчики смогли представить вниманию публики первые внутриигровые скриншоты. Ну а скептикам, предрекавшим, что проект проживет от силы пару недель, пришлось убедиться в неоправданности собственных категоричных заявлений. Следует отметить, что начинания разработчиков N_Game Studios не остались без внимания создателей оригинальных *«Аллодов»* и *«ПЗ»* – команды «Нивал», высказавшей поддержку авторам *«Легенд Аллодов»*, за что им большое спасибо и наша искренняя признательность!



В *«Легендах Аллодов»* нам предстоит посетить и тихие, сумрачные леса, и знойные пустыни.

МАГИЯ И МАГИ

Вся магия во вселенной *Аллодов* делится на стихийную (которая в свою очередь может быть поделена на магию Огня, Воды (в *«Проклятых Землях»* – Кислот), Воздуха (магия Молний в *«ПЗ»*) и Земли), чувственную и астральную. К первому типу можно отнести различные боевые, а также узкоспециализированные защитные заклинания (например, «Огненный шар», «Защита от магии Огня»). Заклинания, относящиеся к магии чувств, оказывают воздействие на восприятие магом или тем, на кого наложено заклинание, окружающего мира – они могут улучшить какие-либо чувства или, скажем, создать иллюзию... Магия астрала – одна из наиболее обширных магических школ – включает в себя заклинания самого разного толка, начиная от вампиризма и заканчивая лечением. Кроме того, в «Легендах Аллодов» будут представлены и некоторые виды заклинаний, характерные только для определенных рас, например, «Эльфийское Око».

В начале 2003 года в истории проекта *«Легенды Аллодов»* произошло сразу несколько важных и знаменательных событий. Во-первых, была закончена работа над альфа-версией игры, а вскоре на известном

О *«Легендах Аллодов»* узнали не только у нас в стране, но и за рубежом. Причем следует отметить, что реакция многих западных сайтов и сообществ игроков *Dungeon Siege, Rage of Mages* (английское название *«Аллодов»*) и *Evil Islands («Проклятые Земли»)* на проект была исключительно положительной.



От живительных струй водяного потока веет, словно наяву, живительной прохладой!



Для огра даже самый могучий воин или маг – это прежде всего еда!

игровом сайте PlayGround.ru было опубликовано подробное интервью с разработчиками N_Game Studios, которые подробно рассказали читателям о том, что представляет собой их проект. Чуть позже состоялось долгожданное открытие английской версии сайта, и о *«Легендах Аллодов»* узнали не только у нас в стране, но и за рубежом. Причем следует отметить, что реакция многих западных сайтов и сообществ игроков *Dungeon Siege*, *Rage of Mages* (английское название *«Аллодов»*) и *Evil Islands* (*«Проклятые Земли»*) на проект была исключительно положительной.

Весной была начата подготовка к выпуску демо-версии игры, и вот спустя год с начала разработки – в начале июня – команда N_Game Studios представила вниманию всех желающих публичную демо-версию «Легенд Аллодов», которая в настоящий момент доступна для скачивания на официальном сайте проекта.

Надо сказать, что наброски сценария *«ЛА»* были написаны еще летом 1999 года, сразу после выхода *«Повелителя Душ»*. Тогда будущие разработчики *«ЛА»* мечтали о создании серии дополнительных карт к *«Аллодам 2»*, объединенных единой сюжетной линией. Но тогда планам их не было суждено осуществиться, и вот спустя три года былые наработки нашли применение в проекте *«Легенды Аллодов»*. Сюжет игры повествует о событиях, развернувшихся на территории аллода Язес вскоре после гибели Урда и коронации нового правителя острова, которым стал хорошо знакомый всем игравшим в *«Аллоды 2»* Иглез.



Никогда не знаешь, куда приведет лесная тропинка – к городу, жилищу людоеда или разбойничьему лагерю...

Тогда казалось, что Тьма навеки повержена и наступили, наконец, мирные и спокойные дни. Но, увы, оказалось, что радость жителей аллода была преждевременной... Обитавшие среди горячих песков пустыни Хемер кланы орков, неожиданно объединившись в могущественный племенной союз, напали на королевство Язес и совершили то, что ранее казалось невозможным – буквально с ходу взяли неприступный Реднессон. Король Иглез с войском поспешили на защиту своих рубежей, но столкнулись с небывалым сопротивлением орков. Началось длительное военное противостояние, Реднессон несколько раз переходил из рук в руки. А тем временем в столице аллода Кааргe назревал мятеж баронов, подстрекаемых агентами Хадаганской империи, стремившейся к восстановлению протектората над Язесом. В этой ситуации Иглез принимает непростое решение. Оставив на месте командующего своего давнего друга и соратника Лорда Альдора, он с небольшим отрядом спешно отправляется в Кааргe. С орками было заключено перемирие, и многие воины были вынуждены возвращаться в родные края, зачастую без гроша в кармане и громкой славы за плечами. Тревожные вести ползли по аллоду, что-то неведомое происходило на западе, жители близлежащих деревушек со страхом рассказывали, что по ночам вдоль опушек проносятся отряды неведомых всадников, закованных в серебристые доспехи, а друиды плетут под сводами своих лесов паутину магии... Гроза была готова разразиться над замершими в ожидании землями Язеса, и никто не знал, что принесет завтрашний день...

Что же касается игрового процесса *«Легенд Аллодов»*, то в этом отношении N_Game Studios ориентируется в первую очередь на оригинальные *«Аллоды 2»*. Хотя внимательный игрок наверняка сможет отыскать и более характерные для *«Проклятых Земель»* (или даже еще *«Аллодов 3»*) stealth-элементы. Ролевая система игры также приближена к знаменитым *«Аллодам»* – прокачивается именно тот навык, которым герой пользуется. Будет представлен в *«ЛА»* и полный набор доспехов, оружия, магических одеяний, амулетов. Среди них попадаются не только уже знакомые по *«Аллодам»*, но теперь полностью трехмерные предметы и уникальные артефакты, иногда существующие только в единственном экземпляре! То же касается, кстати, и монстров. А вот количество NPC, с которыми предстоит встретиться во время своих странствий герою *«Легенд Аллодов»* – молодому рыцарю Лорду Ранго Третьему – будет заметно больше, чем в *«Аллодах»* или даже *«Проклятых Землях»*.

Отдельно стоит упомянуть озвучку игры, ведь в *«Легендах Аллодов»* используются как знакомые, классические мелодии из *«Повелителя Душ»*, так и новые композиции. Кроме того, будут озвучены практически все диалоги.

Большое внимание уделяется разработчиками и многопользовательскому режиму. В полной версии *«Легенд Аллодов»* будут представлены несколько типов игры – таких, как Deathmatch, Cooperative или Capture the Artifact (CTA). Кроме того, не забыты и популярные среди многих аллодеров квестовые карты. Ну а те, кто захотят создать собственные дополнительные локации или модификации к *«Легендам Аллодов»*, смогут сделать это с помощью редактора карт Siege Editor и ряда дополнительных утилит.

Выход *«Легенд Аллодов»* намечен на конец августа – сентябрь 2003 года, так что уже скоро мы снова сможем совершить путешествие в мир загадочных волшебных островов. *Аллоды* ждут новых героев!

Вместо эпилога

Вот и подходит к завершению наше повествование. Конечно, быть может, история вселенной *Аллодов* пока что не превратилась в эпическое сказание, как, например, в случае с *Might & Magic*. Но, с другой стороны, так ли уж это важно или тем более – плохо? Пускай с момента выхода *«Проклятых Земель»* минуло уже три года, а сами *«Аллоды»* и вовсе могут вполне заслужено именоваться живой классикой, популярность вселенной, созданной разработчиками «Нивала», не снижается. И даже, как ни парадоксально это может показаться стороннему наблюдателю, продолжает расти! Интерес к таким проектам, как *«Народный Адд-он»* и *«Легенды Аллодов»* среди многочисленных игроков только подтверждает это. Да и саминиваловцы пока не собираются забрасывать любимую вселенную. И кто знает, быть может, таинственный мир *Аллодов* еще не раз распахнет перед нами свои врата!..



Орки-шаманы предпочитают использовать в бою магию, закидывая противника огненными шарами.

ЭКСКЛЮЗИВ!

Эти парни – оптимальные кандидаты на роль судей в шоу *«Фабрика Звезд»*, не находите?



«Спасайся кто может!»



Так выглядит японский идеал миловидности и обаяния.

FINAL FANTAS

Можно ли называть эту фантазию «финальной», если она – уже 11-я по сче

В мире приставочных игр серия *Final Fantasy* от компании Square Enix является признанным тяжеловесом и кумиром народных масс. Вот только все предыдущие попытки перенести ее на PC почему-то заканчивались провалом. *Final Fantasy XI* – это очередная попытка консольного суперхита завоевать сердца компьютерных геймеров, на сей раз - в виде оригинальной и инновационной MMORPG. Означает ли это, что нас ждет нечто большее, чем *«японский EverQuest»* с приставочно-анимешной графикой? О, да...

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МИРУ VANA'DIEL

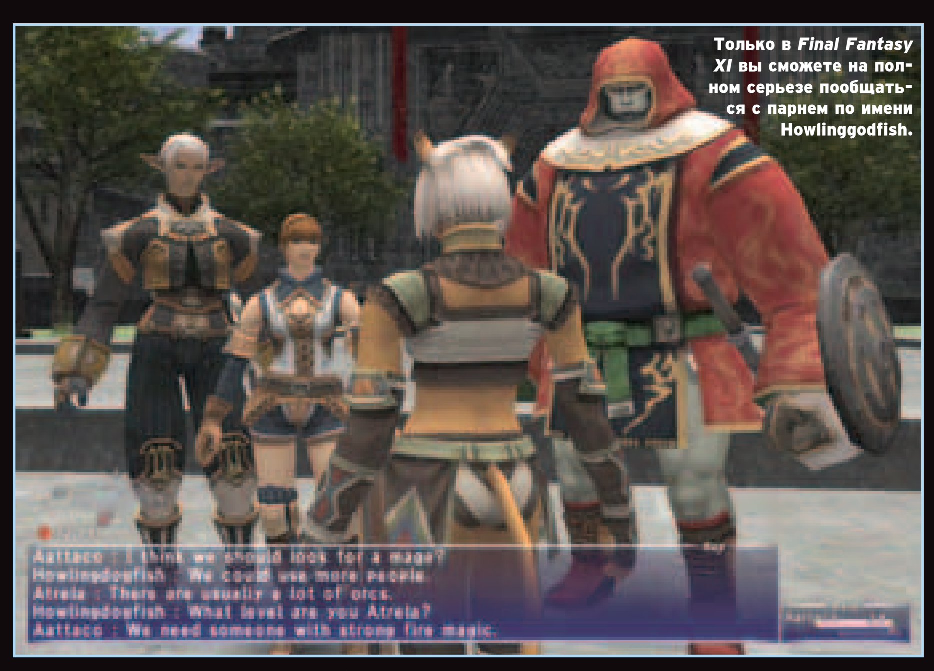
Для тех, кто не в курсе: ролевые игры серии *Final Fantasy* не являются прямыми продолжениями друг друга. Они просто основаны на схожей философии и идеях, переходящих из одной части в другую. В каждой игре, как правило, присутствуют отдельные общие персонажи, монстры и предметы, но сюжеты различных серий не имеют между собой ничего общего и разворачиваются в совершенно разных мирах.

Вот вам вкратце история вселенной Vana'diel: спустя много лет после окончания кровопролитной войны с вселенским злом в результате шаткого мира, заключенного между королевствами Bastok, San d'Oria и Windurst, сказочный мир Vana'diel начинает постепенно возрождаться. Но, разумеется, полностью искоренить зло силам добра не удалось, и завершить начатое им дело предстоит нам. Игроку предлагается выбрать королевство, на стороне которого он будет сражаться, и принять участие в окончательном очищении мира от зла.

Главные причины столь высокой популярности игр серии *Final Fantasy* – их философские, эмоциональные сюжеты (особенно в последних частях) и великолепные CG-ролики. Несмотря на то, что видеофрагменты будут присутствовать и в 11-й серии, в связи с переходом к жанру MMORPG, их количество и длительность существенно сократятся – иначе геймеры тратили бы больше времени на просмотр мультиков, чем на сам игровой процесс. То есть, конечно, во время некоторых ключевых моментов нам будут демонстрироваться ролики, но главным механизмом раскрытия сюжета станут сложные и запутанные квесты.

В лучших традициях серии *Final Fantasy*, народы, населяющие мир Vana'diel, будут совершенно уникальными. Если не считать рас Hume и Elvaan, списанных со стандартных фэнтезийных людей и эльфов, три остальных играбельных нации для нашего брата – полная экзотика. Похожие на детей Tarutaru – невысокие волшебные существа, идеально соответствующие японским представлениям о миловидности и обаянии. Грациозные Mithra – этакие сексуальные кошки и превосходные воры. В массивных, неповоротливых Galka, напротив, нет ничего сексуального, зато они крайне эффективны в бою.





Только в *Final Fantasy XI* вы сможете на полном серьезе пообщаться с парнем по имени Howlinggodfish.

Ждет *ли* нас нечто большее, чем *«японский EverQuest»* с приставочно-анимешной графикой?

ДРАКИ – ЭТО НАШЕ ВСЕ

Несмотря на отсутствие прямых связей между сюжетами различных частей *Final Fantasy*, все игры данной серии характеризуются общей боевой системой – пошаговой, с многочисленными «случайными стычками» и красочными эффектами ударов и заклинаний. В связи с переходом в онлайн дизайнеры 11-й части приняли решение пожертвовать традиционной боевкой и ввели новую, более гибкую систему, значительно лучше приспособленную для жанра MMORPG. Теперь, увидев вдали монстров, вы просто приближаетесь к ним и вступаете в сражение – примерно так же, как в *EQ* или *Asheron's Call II*.

Стиль боя будет зависеть от роли, выбранной вами для своего персонажа. Система карьерного роста в *Final Fantasy XI* существенно отличается от того, к чему мы привыкли в большинстве других онлайновых RPG. В начале игры вы выбираете один из шести общих классов – воин, монах, вор, черный маг, белый маг или красный маг. Затем, выполняя по ходу игры особые квесты, вы будете получать доступ к дополнительным подклассам, в число которых входят: паладин, темный рыцарь, укротитель животных, рейнджер, бард, саммонер, самурай, ниндзя и драгун. У каждого класса имеется набор уникальных заклинаний и скиллов, которые можно и нужно изучать, а также специфическая профессиональная «сверхспособность», которую можно применять только один раз в два часа. При этом сверхспособности будут настолько мощными, что смогут реально изменять ход масштабных сражений: например, черные маги получат возможность временно кастовать заклинания без затрат маны.



Какая приятная пара, не правда ли?

Еще одна отличительная особенность системы карьерного роста в *Final Fantasy XI* – ее невероятная гибкость. Герой отнюдь не привязан к какому-то одному карьерному пути и может менять профессию в любой момент и совершенно бесплатно. Подобно *Dungeon Siege*, *Final Fantasy XI* учитывает время, затраченное на использование каждого из скиллов, и соответствующим образом их повышает. Достигнув 18-го уровня, вы можете выполнить специальный квест, позволяющий герою освоить вторую, вспомогательную карьеру (персонаж получает доступ к связанным с ней способностям, но их эффективность ниже, чем у его «первичных» скиллов). Для тех, кому 15-ти карьерных путей покажется недос-

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: SQUARE ENIX U.S.A.
РАЗРАБОТЧИК: SQUARE ENIX
ЖАНР: MMORPG
ДАТА ВЫХОДА: НОЯБРЬ 2003

таточно, имеются еще всевозможные ремесленные гильдии, гонки на гигантских цыплятах (да, да, вы все прочли правильно: гонки на гигантских цыплятах-чокобо), украшение домов, аукционы и рыбалка.

COMMUNICATE AND CONQUER

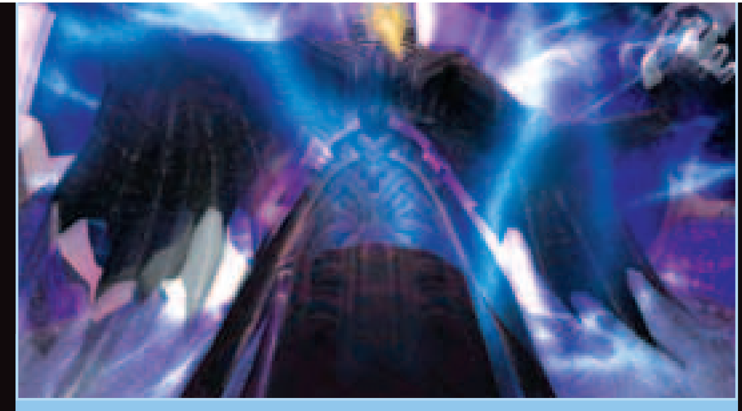
Final Fantasy XI – это не просто первая онлайновая игра популярной ролевой серии, но и вообще первая настоящая MMORPG, сделанная в Японии. Как известно, характерными особенностями японского национального характера являются дружелюбие и стремление к сотрудничеству, и в этой связи разработчики *Final Fantasy XI* решили полностью исключить возможность противостояния и драк между игроками (интересно, как на это отреагируют кровожадные американские геймеры, не мыслящие себе MMORPG без войн и убийств).

Для совместных действий игроки смогут объединяться в партии, и в *Final Fantasy XI* встроено несколько механизмов, облегчающих данный процесс. В партии может быть до 18-ти членов и имеется множество абсолютно честных способов раздела совместно заработанной добычи: например, распределение предметов с помощью жребия. Кроме того, игрокам дается возможность создавать гигантские, охватывающие весь игровой мир чат-группы. Специальные магические предметы (например, особые жемчужины) позволят вам общаться со своими друзьями вне зависимости от того, в какой части вселенной Vana'diel они находятся.

Сказанное выше отнюдь не означает, что в *Final Fantasy XI* не будет соперничества и дружеской конкуренции, – как-никак, все три королевства борются за контроль над территорией, посылая в различные локации группы своих представителей и стремясь уничтожить как можно больше монстров, что приносит особые очки – как всему государству, так и особо отличившимся игрокам. В конце каждой недели подсчитывается количество так называемых conquest points, и конкретные территории отдаются под контроль тех королевств, которые больше всего отличились там за истекшие 7 дней. А контроль над территориями приносит массу бонусов - из монстров начинают выпадать новые уникальные предметы, увеличивается ассортимент магазинов в городах и т.д.

В Японии *Final Fantasy XI* вышла уже более года назад, так что не ждите от игры каких-то особых откровений в плане графики. Тем не менее движок по-прежнему выглядит вполне пристойно, игровой мир – красив и стилен, а системные требования на удивление скромны. Vana'diel – это мир разительных контрастов: здесь есть леса, пустыни, органические катакомбы, вулканические пустоши, и даже пространства, заполненные эфиром... Погодные эффекты весьма реалистичны и оказывают влияние абсолютно на все аспекты геймплея вплоть до внешнего вида монстров, эффективности заклинаний и особенностей конструирования предметов. Размер игровой вселенной уже сейчас поражает воображение, но по словам разработчиков, нынешняя территория Vana'diel – это всего лишь 20 % от его истинного размера.

К тому моменту, как вы будете читать эти строки, разработка американской версии *Final Fantasy XI* и ее бета-тестирование должны уже быть практически завершены, и до релиза останется не более двух месяцев. За безглючный запуск американских серверов также можно не беспокоиться – в конце концов, игра уже более года функционирует в Японии. Пожалуй, наиболее выдающейся особенностью *Final Fantasy XI* является то, что эта игра преодолевает не только водные (в смысле Тихий океан), но и платформенные барьеры. В мире Vana'diel встретятся обладатели компьютеров и консолей, и вы наконец-то сможете высказать приставочникам все, что о них думаете, и на практике доказать им, кто круче. И напоследок еще одна радостная новость: мало того, что на компьютере *Final Fantasy XI* выглядит намного лучше, а играется – удобнее, чем на PS2, так PC-версия еще и выходит на несколько месяцев раньше, чем приставочная. Пустяк, а как приятно...



ВЫЗЫВАЮ 101-ГО!

Начиная с третьей части *Final Fantasy*, вышедшей на приставке NES, класс Summoner считается «фирменной» чертой ее ролевой системы. В *FFXI* представители этой редкой профессии смогут вызывать себе на подмогу мощнейших монстров, причем на поддержание наколдованных союзников будет постоянно расходоваться мана. Некоторые монстры – например, Carbuncle – не являются особо сильными бойцами, зато умеют кастовать защитные и усиливающие заклинания, а другие – скажем, Fiery Ifrit, – напротив, обладают мощной атакой и наносят элементный урон. Класс Summoner является излюбленной «вторичной» профессией высокоуровневых персонажей, предпочитающих действовать в одиночку, – ведь освоив его, можно быстро наколдовать себе партию, оптимально подходящую для любой конкретной ситуации. А представители класса Dragoon умеют вызывать прелестную виверну, которая помогает им в бою, а со временем может даже выучить некоторые защитные заклинания.



«А я считаю, что это будет абсолютно честный поединок!»



Группа искателей приключений готовится отправиться в путешествие.

«Ты берешь на себя тысячу орков, наступающих слева, а я – тысячу наступающих справа!»



Гэндальф в действии.



Наше фирменное блюдо – «Орк на вертеле».



Как бы нам сюда проникнуть?..



Зажигай!

THE RETURN O

Наконец-то мы примерим штаны Леголаса!.. Джефф Грин

Вы уже знаете, чем будете заниматься 17 декабря сего года? Нет?! Тогда вы не имеете права называть себя фанатом *«Властелина Колец»*. Ибо в этот день на экраны выйдет «Возвращение государя» – третья, заключительная часть киноэпопеи Питера Джексона, снятой по всемирно известному роману Дж.Р.Р.Толкиена. Как известно, сотрудники *CGW* – люди в высшей степени сдержанные и даже стоические, поэтому внешне мы стараемся никак не проявлять своих чувств, но если вы внимательно прислушаетесь, то услышите, как Тьерри Нгуен AKA Scooter тихо подвывает в своем углу от нетерпения...



Вы и катапульта против целой армии.

И хотя до декабря остается еще ждать очень и очень долго, у меня есть хорошая новость: издаваемая Electronic Arts игра *The Lord of the Rings: The Return of the King*, сделанная по официальной лицензии одноименной кинокартины, выйдет на PC уже в ноябре и будет включать реальные сценки из фильма. Кроме того, эта игра выглядит просто чертовски здорово!

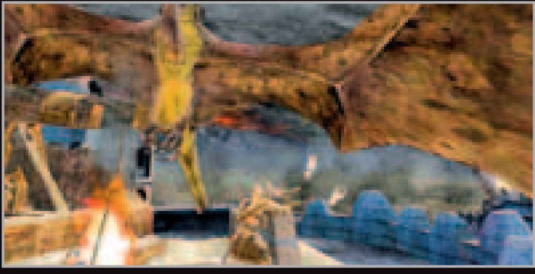
Конечно, все мы знаем, что, КАК ПРАВИЛО, игры, сделанные по мотивам популярных фильмов, получаются полным отстоем, и от них воняет хуже, чем от Горлума.

Конечно, все мы знаем, что, КАК ПРАВИЛО, игры, сделанные по мотивам популярных фильмов, получаются полным отстоем, и от них воняет хуже, чем от Горлума. Эта печальная закономерность на 100 % сработала в отношении предыдущих PC-игр по *«Властелину Колец»* – все они оказались полным suxx'ом. К счастью, вышедшая в прошлом году приставочная версия *«Двух Крепостей»* показала, что дизайнеры Electronic Arts знают, как нужно работать с популярными лицензиями, – игра *The Lord of the Rings: The Two Towers* была идеальной «игроверсией» фильма и оптимально сочетала увлекательность, зрелищность и ролевые элементы. Увы, *The Lord of the Rings: The Two Towers* так и не была портирована на PC (ублюдки!), но EA пытается искупить свою вину перед нами выпуском *The Lord of the Rings: The Return of the King* – и, судя по демоверсии, это будет настоящий суперхит!

ВОЛШЕБНИКИ НИКОГДА НЕ ОПАЗДЫВАЮТ

Геймплей *The Lord of the Rings: The Two Towers* представлял собой развеселое *Diablo*-подобное рубилово, в котором игрок управлял одним из главных персонажей *«Властелина Колец»*, сотнями шинкуя орков, троллей и прочих плохих парней, а при получении очередного уровня – приобретая новые боевые приемы и способности. По большому счету, *The Lord of the Rings: The Return of the King (ROTK)* – это дальнейшее развитие идей *The Lord of the Rings: The Two Towers* плюс целый ряд серьезных улучшений и нововведений.

Если сюжет *The Lord of the Rings: The Two Towers* был абсолютно линейным и играть можно было только за Арагорна, Гимли или Леголаса, то в *ROTK* игроку будет предложено три различных пути. По одному из них пойдут Арагорн, Гимли и Леголас, по другому – Гэндальф, а по третьему – Фродо и Сэм. В зависимости от выбранного персонажа вас ждут совершенно разные карты и стили геймплея. Например, путь Арагорна, Гимли и Леголаса – это, в основном, рукопашный бой и стрельба из лука, Гэндальф специализируется в магии, а Фродо с Сэмом – в скрытности и умении незамеченными проскользнуть под носом у врага. Кроме того, разработчики планируют включить в игру кооперативный режим для двух игроков, и вы сможете прорубаться в Мордор не в гордом одиночестве, а вместе с товарищем. Уже объявлено, что *ROTK* будет поддерживать режим Hot-Seat и игру по локальной сети.



Остановите дракона!!!

И последнее. Если уровни *The Lord of the Rings: The Two Towers* были в массе своей абсолютно статичными, то в *ROTK* практически все игровое окружение станет интерактивным, – например, можно будет поднимать валяющиеся на земле копья и швырять их во врагов, а также стрелять из захваченных катапульт.

МИР ИЗМЕНИЛСЯ

Поклонники творчества Толкиена, несомненно, оценят то, как здорово игра передает стиль и атмосферу фильма. Дизайн уровней и модели персонажей – выше всяческих похвал (особенно в высоком разрешении PC-версии) и полностью соответствуют своим кино-прототипам. Все роли озвучены актерами, снимавшимися в фильме, персонажи на экранах мониторов движутся именно так, как они двигались на киноэкране, через всю игру проходит музыкальный лейтмотив *«Возвращения государя»*... Кроме того, в игре будет множество классных секретов и сюрпризов (например, интервью с актерами), становящихся доступными по мере прохождения.

Никогда еще фанаты Средиземья не переживали столь счастливых времен!..

F THE KING

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **ELECTRONIC ARTS**
ЖАНР: **ACTION RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **НОЯБРЬ 2003**

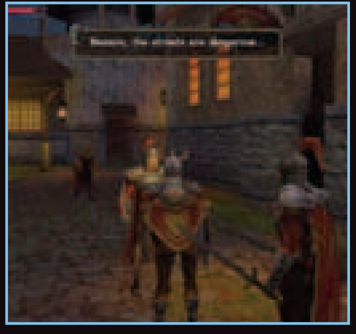
Магическое оружие легко опознать по характерному свечению. Жаль, что пока разработчики не дали нам возможности ознакомиться с характеристиками не только предметов, но и персонажей игры.



Сражения в *Dungeon Lords* обещают быть весьма динамичными. Настораживает пока только графика, подозрительно напоминающая пресловутый *M&M 9*, а временами – даже первый *Quake*...



Встреча с враждебными магами не предвещает ничего хорошего даже такому крутому герою, как наш каратист!



В городах можно будет встретить NPC, которые пока что выглядят как близнецы – все на одно лицо. Надеемся, что художники Heuristic Park исправят этот досадный недочет...

DUNGEON LORDS

«Новый жанр» Дэвида Брэдли. **Глеб Соколов**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CRIMSON COW/1C**
РАЗРАБОТЧИК: **HEURISTIC PARK**
ЖАНР: **RPG-FIGHTER**
ДАТА ВЫХОДА: **I КВ. 2004**

Среди поклонников ролевого жанра имя мистера D.W. Bradley пользуется огромным и вполне заслуженным уважением, сравнимым разве что с неувядаемой славой Лорда Бритиша или Джона ван Канегема. Легендарный создатель самых популярных серий *Wizardry*, а также великолепной игры *Wizard & Warriors*, он на протяжении многих лет продолжает без устали радовать нас своими необычными проектами. Само собой, что каждый проект столь известной персоны моментально привлекает повышенное внимание общественности. Не стала исключением и новая игра мэтра, под названием *Dungeon Lords*, которую Брэдли разрабатывает в составе собственной команды Heuristic Park.

Первым, наделавшим немало шуму, событием стал анонс концепции проекта, а точнее то, каким образом была проведена данная акция. Дело в том, что мистер Брэдли, со свойственной ему непосредственностью, объявил, что изобрел новый жанр. Не больше и не меньше. Откровенно говоря, услышать подобное заявление из уст солидного разработчика в наше время можно нечасто. Лет 10-15 назад в игровой индустрии почти все и все время что-то изобретали, придумывали, стремясь ошеломить коллег по цеху и геймеров. Теперь же подобная практика распространена совсем не так широко. Во многом – благодаря стараниям самих же разработчиков. Впрочем, и на этот раз настоящей сенсации не произошло. Определение Брэдли жанра *Dungeon Lords* как RPG-Fighter в реальности подозрительно смахивает на куда более привычную Action/RPG...

Впрочем, оставим данный факт на совести разработчиков, к тому же, кто знает – а вдруг Heuristic Park действительно сделает нечто принципиально новое? По крайней мере, сюжет *Dungeon Lords* выглядит если и не новым словом в жанре фэнтези, то, во всяком случае, весьма оригинальным. Все началось с того, что в результате заговора среди членов Круга Магов был убит великий чародей Галдрин. Его могущественный союзник, Лорд Давенмор, был вынужден начать борьбу – как с заговорщиками, так и внешними врагами королевства, не замедлившими воспользоваться внутренней смутой. Армии Лорда Барроугрима вторглись во владения Давенмора, которому война на два фронта ничего хорошего не предвещала... В надежде решить дело мирным путем, Лорд Давенмор решает выдать замуж за Барроугрима свою дочь. Но Принцесса была не готова идти на такую жертву и в один прекрасный день исчезла в неизвестном направлении. В общем, для Лорда Давенмора наступила черная, как сажа, полоса жизни – мало того, что дочери лишился, так и Барроугрим, заподозривший во всем произошедшем коварный умысел возобновил наступление. Одним словом – куда не кинь, всюду клин.

Именно в такой жизнерадостный момент нам и предстоит вступить в игру. Вражеские армии наступают, всяческая местная нечисть, как ей и положено, активизировала усилия по дестабилизации и без того шаткого положения в стране. А потому драться нужно будет много и часто. Усмирять не в меру разбушевавшиеся силы зла планируется методом избиения всех недовольных в стиле Брюса Ли, периодически скрашивая драки использованием магии, представленной в Dungeon Lords четырьмя школами (или как говорят сами разработчики – «формами»).

Ролевые элементы тоже не подкачали. Нам дается возможность выбрать для персонажа одну из 4 доступных рас (гном-каратист – это без сомнения круто!), а также внешность, имя и пол. Каждый герой будет обладать шестью первичными атрибутами (их названия пока держатся в тайне) и целым набором умений и перков.

Кроме разнообразных приемов рукопашного боя и магии, в *Dungeon Lords* нас ожидает еще и собственная система генерации предметов, которые делятся на обычные, редкие и уникальные. Разумеется, все это разнообразие предназначено для самого активного использования в целях защиты и нападения.



Силы зла в *Dungeon Lords* традиционно обожают селиться в мрачных и запутанных подземельях.

В отношении графики *Dungeon Lords* вряд ли сможет похвастаться какими-то особыми достоинствами, хотя движок Blazing 3D Engine Technology обеспечивает вполне приемлемое качество картинки. Кроме того, следует отметить, что в отличие от предыдущих проектов Дэвида Брэдли - *Wizards & Warriors* и *Wizardry*, – в новой игре нам предстоит управлять главным героем с видом от третьего лица в стиле какого-нибудь *Tomb Raider*. Для серьезной RPG решение не совсем обычное, но, учитывая «каратистскую» направленность *Dungeon Lords*, удивляться тут нечему.

На данный момент мистер Брэдли и компания избрали достаточно странную маркетинговую политику – «меньше шуму, больше тайны». Т.е. о проекте рассказывают редко, не очень охотно и часто повторяя одно и то же. Даже скриншоты *Dungeon Lords* являются артефактами, и за каждым свежим образцом выстраивается очередь желающих посмотреть. Довольно странный способ раскрутки проекта, но по всей видимости, разработчики так не считают, полагая, что их игра в рекламе не нуждается... Либо же сами еще не знают до конца, что же у них может получиться в результате эксперимента по созданию «нового жанра», вот и помалкивают. В любом случае, будем надеяться на лучшее, а уж что из этого выйдет – время покажет...



Всевозможная нежить относится к наиболее распространенным обитателям мира *Dungeon Lords*.

ДЭВИД БРЭДЛИ (D.W. BRADLEY)

Карьеру разработчика Дэвид Брэдли начал более 20 лет назад – его первая игра *Parthian Kings* была опубликована фирмой Avalon Hill в 1981 году. Он принял участие в разработке пятой и шестой частей сериала *Wizardry – Heart of the Maelstrom* и *Bane of the Cosmic Forge*, соответственно. Он выступил главным дизайнером седьмой серии – *Crusaders of the Dark Savant* (1992) и оригинальной ролевой игры *CyberMage: Darklight Awakening* (1995). Позже Дэвид Брэдли решает заняться «сольным творчеством», основывает компанию Heuristic Park и выпускает первый за много лет собственный проект – *Wizard & Warriors*. Эта игра, не без оснований называемая еще одной частью Wizardry (хотя, формально, никакого отношения к именитой вселенной данный проект Брэдли не имеет), также заслужила высокую оценку и популярность среди ролевиков.


Поезд до Syberia отправляется в 06:19 от платформы 35…


Задворки сказочного мира.

«Мы попытались сделать так, чтобы после прохождения первой части у геймеров возникло чувство пустоты и незавершенности».

SYBERIA II

Финал неоконченного приключения. Том Чик

Для известного бельгийского художника и игрового дизайнера Бенуа Сокаля (Benoit Sokal) не существует ни первой, ни второй частей адвенчуры *Syberia* – есть лишь целостный игровой мир и неразрывная история бизнес-леди Кейт Уокер и ее путешествия из привычного нам мира в странную сказку, произошедшего в результате встречи с Хансом Воральбергом, – таинственным изобретателем роботов-автоматонов. Как мы и предполагали, необычная концовка первой части оказалась лишь серединой этой истории, – просто по ряду причин разработка игры была остановлена примерно на полпути, а планировавшаяся единой адвенчура – разбита на две части. Как вы помните, сюжет оригинальной Syberia заканчивался на том, что Кейт оставила свою адвокатскую работу, присоединилась к Хансу и… тут игра обрывалась.

«Для нас было важно, чтобы у *Syberia* была нормальная концовка. Я хочу сказать, что, теоретически, игра вполне могла бы на этом и закончиться, – заявляет Бенуа Сокаль, который настаивает, что финал первой части отнюдь не предполагал обязательного выхода продолжения. – Конец вовсе не должен непременно быть сладеньким и счастливым. При этом, мы, конечно же, хотели «оставить дверь открытой». Мы попытались сделать так, чтобы у геймеров возникло чувство пустоты и незавершенности, и нам это удалось. Множество людей прислали нам письма с пожеланиями по поводу дальнейшего развития событий и просьбами не откладывать выпуск продолжения».

Действие *Syberia II* начинается в тот самый момент, когда заканчивается сюжет оригинальной игры, но по мере развития событий, вы замечаете, что по концепции и дизайну вторая часть довольно сильно отличается от первой. Бенуа Сокаль признает, что большинство геймеров сочли *Syberia* слишком короткой, а ее головоломки – чересчур легкими. «У нас была возможность, не особо напрягаясь, удлинить вторую часть, – рассказывает дизайнер. – Для этого всего лишь нужно было усложнить паззлы, чтобы игрок тратил на каждый из них не менее трех часов, – и мы получили бы искомые 45 часов геймплея. Но мы не пошли по такому пути, а вместо этого решили переработать сюжет, сделать его глубже и интереснее и таким образом – удлинить игру качественно».

Кроме того, разработчики существенно улучшили игровой движок, добавив в него динамическое освещение, тени и погодные эффекты, а также обновили анимацию. Как уже было сказано, игровая эстетика заметно изменилась по сравнению с первой частью. «За исключением Романсбурга, все локации будут открытыми, так что общий вид игрового мира будет совершенно иным, чем раньше. Меньше архитектурных объектов и больше фантастических открытых пространств и природных ландшафтов».


Как здорово, что можно сходить в церковь, не отрываясь от игры!

Впрочем, все графические нововведения второстепенны по сравнению с сюжетом. По словам Сокаля, развитие характеров персонажей по-прежнему будет основным элементом игрового процесса: «Роль Ханса существенно возрастет, именно из-за него Кейт решит бросить свою профессию и порвать с прошлой жизнью. Сюжет *Syberia II* закручен вокруг таинственной мечты Ханса и помощи, которую Кейт оказывает ему в ее осуществлении». А напоследок Бенуа Сокаль заверил нас, что на сей раз концовка будет значительно более «завершенной».

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROIDS**
РАЗРАБОТЧИК: **MICROIDS**
ЖАНР: **ADVENTURE**
ДАТА ВЫХОДА: **ОКТЯБРЬ 2003**

ВНЕ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ

Лучшие игры, о которых вы никогда не слышали. **Скотт Стейнберг**


Northland


Knights Over Europe

Черт побери, какие же мы молодцы! Стоило *CGW* открыть эту колонку, и тут же две игры, про которые мы в ней написали, нашли себе издателей – корпорация THQ объявила о публикации *S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost*, а компания Simon & Schuster положила глаз на *Pure Pinball*. Неплохо для начала, а? Вы хотите по-прежнему первым узнавать о будущих шедеврах? Тогда читайте нижеследующий материал.

NORTHLAND

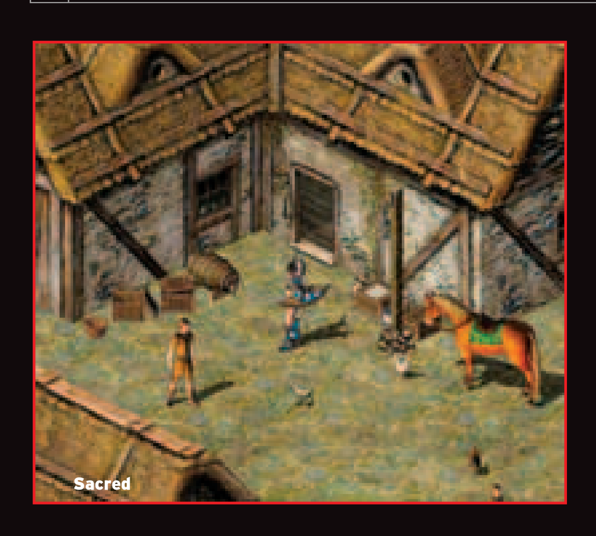
РАЗРАБОТЧИК: **GMX MEDIA**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**
ЖАНР: **ADVENTURE/STRATEGY**

ОБЕЩАНИЯ: Как известно, больше всего на свете европейцы любят три вещи: микро-менеджмент, пиво и мировое господство. Игра под названием *Northland* продолжает идею преступно недооцененной в США серии *Cultures*, принадлежащей к оригинальному жанру Adventure/Strategy: четверо героев бросают вызов наглому богу викингов Loki. В ходе кампании, состоящей из восьми миссий, нам предстоит без конца строить, разрушать и рубиться с врагами на потрясающе детализированных игровых картах. Возможность играть через Интернет, полдюжины многопользовательских миссий, продвинутый редактор сценариев – все выполнено в лучших традициях немецкой школы игроделания, не хватает разве что венского шницеля в качестве бесплатного приложения.
РЕАЛЬНОСТЬ: Если бы компания Blue Byte не стояла на грани банкротства, она наверняка подала бы на разработчиков *Northland* в суд – уж слишком эта игра напоминает прославленную стратегическую серию *The Settlers*. Кроме того, имеются еще, по меньшей мере, две немецких RTS, похожие на *Northland* и The Settlers как сестры-близнецы – *The Nations* от JoWood и *Knights and Merchants* от Interactive Magic. А по зрелому размышлению мы обнаружим, что подобный товар Фатерлянд производит в огромных количествах и с пугающей регулярностью... И хотя эти стратегии издаются в Европе миллионными тиражами, в США они, как правило, не выходят, так как ожидаемая прибыль не оправдывает стоимости перевода и печати...

KNIGHTS OVER EUROPE

РАЗРАБОТЧИК: **ASPECT SIMULATIONS**
ДАТА ВЫХОДА: **II КВ. 2004**
ЖАНР: **FLIGHT SIMULATION**

ОБЕЩАНИЯ: Дизайнеры студии Aspect – отнюдь не новички в разработке летных симуляторов; им принадлежит авторство таких известных игр, как *Falcon 3* и *Red Baron II*. На сей раз эти люди решили отказаться от реактивных истребителей и ракет с тепловым наведением и сделать игру про бипланы времен Первой мировой. Обещан невероятный уровень реализма, который удовлетворит даже самых хард-корных виртуальных пилотов, несколько десятков реальных самолетов того периода, а самое главное – управление *Knights Over Europe* будет легкодоступно даже новичкам.
РЕАЛЬНОСТЬ: Создание новой игровой команды – дело достаточно рискованное. Кроме того, жанр авиасимуляторов – вещь весьма специфическая, нацеленная на определенную геймерскую аудиторию. В этой связи трудно предсказать, ждет ли *Knights Over Europe* успех или провал. Впрочем, нужно признать, что в свое время мы были так же скептически настроены по отношению к игре *IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles*. Правда, разработчики 1C Maddox Games не дробили свои усилия, пытаясь одновременно работать над несколькими проектами, а вот студия Aspect параллельно занимается созданием еще двух развлекательных продуктов и программы, предназначенной для военных целей. Давайте же посочувствуем несчастным, перегруженным работой программистам и пожелаем им успеха в их нелегком деле.


Sacred

SACRED

РАЗРАБОТЧИК: **ASCARON**
ДАТА ВЫХОДА: **III КВ. 2003**
ЖАНР: **ROLE-PLAYING GAME**

ОБЕЩАНИЯ: Вниманию всех геймеров! Несмотря на то что, на первый взгляд, *Sacred* выглядит как очередной клон *Diablo*, на самом деле это совершенно не так. Выбрав одного из шести персонажей, в число которых входят вампирша, серафим и боевой маг, вы окажетесь в гигантском игровом мире и пройдете увлекательнейший сюжет, включающий более 30 основных миссий и около 200 подквестов. Играть смогут до 16 человек одновременно. Обещано огромное разнообразие всевозможных территорий и ландшафтов, включая города, леса, горы и пустыни.
РЕАЛЬНОСТЬ: Игру делают в Германии. На данный момент достижения студии Ascaron исчерпываются экономическими симуляторами вроде *The Patrician* и футбольными менеджерами вроде *Anstoss*. За всю свою 12-летнюю историю компания ни разу не занималась разработкой ролевых игр. Смогут ли люди, привыкшие создавать реалистичные хозяйственные стратегии типа *Port Royale*, сделать увлекательную фэнтезийную RPG? Теоретически – почему бы и нет?

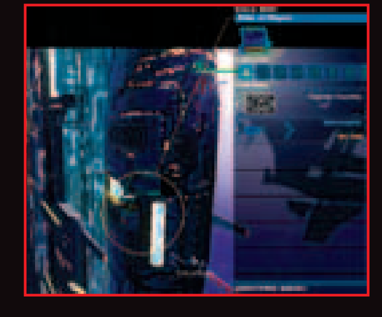




Для тех, кто скучает по *Battlestar Galactica*...







HOMEWORLD 2

В космосе, как ни кричи, никто не услышит, что ты делаешь сиквел... **Дай Люо**

Все компании, занимающиеся созданием сиквелов к своим успешным играм, как заклинание постоянно повторяют одну и ту же фразу: «Эволюция, а не революция!» Потому что их главная цель – улучшить оригинал, не потеряв в процессе то, что в свое время принесло ему успех и популярность. Все мы очень любим оригинальный Homeworld. Черт побери, мы в свое время дали ему 4,5 звезды из 5! И разве могли мы отказаться, когда представители компании Sierra по секрету предложили нам взглянуть на текущую версию игры?

Прежде всего бросается в глаза обилие в *Homeworld 2* элементов, знакомых еще по первой части, – нашей расе вновь угрожает жестокий инопланетный враг, гигантскому кораблю-матке опять предстоит путешествие через всю галактику, а главная задача – найти и уничтожить источник опасности...

Враг изменился, изменились его корабли, но сути дела это не меняет – игрок по-прежнему должен раз за разом громить имеющие подавляющее численное превосходство силы противника. Нас ждет множество космических карт, полных астероидов, всевозможного мусора и звезд, и на них будут разворачиваться масштабные сражения с участием десятков кораблей различных типов. Как и в большинстве стратегий риал-тайм, схема победы довольно стандартна: добыча ресурсов на астероидах, постройка космофлота, а затем уничтожение вражеских флотилий.

Что же изменилось и улучшилось по сравнению с первой частью? Прежде всего, теперь вы можете управлять кораблями по традиционной для RTS схеме – звездолеты научились слушаться простых мышекликов, а не только головоломных аккордов на клавиатуре в сочетании с виртуозными пассажами, выделываемыми мышью. Упростились также отдача приказов кораблям в обзорном режиме и управление камерой.

Тактически игра стала богаче и интереснее – истребители и корветы теперь умеют действовать в звеньях, и вам нужно управляться уже не с сотнями отдельных юнитов, а всего лишь с десятками их подразделений. Ушли в прошлое замысловатые формации оригинальной игры (впрочем, возможно, они еще вернутся – это зависит от желания фанатов), а корабли-матки начали, наравне с остальными звездолетами, принимать непосредственное участие в сражениях.

Наиболее серьезное нововведение – наличие у звездолетов специализированных подсистем. Дело в том, что для постройки боевых кораблей флагманы и носители должны теперь строить специальные производственные модули, причем количество слотов для таких модулей ограничено и большие корабли уже не могут одинаково хорошо выполнять абсолютно все функции. Более того, в бою прицельным огнем можно уничтожать конкретные подсистемы вражеских звездолетов. А еще теперь стало можно посылать десантников на захват кораблей противника.

Пресс-версия *Homeworld 2*, в которую мы играли, была на удивление отшлифованной и безглючной, геймплей – увлекательным, а все элементы, прославившие в свое время оригинал, оказались на своих местах. Будем же надеяться, что правило «Эволюция, а не революция!» сработает и на этот раз, и мы получим достойное продолжение лучшей на сегодняшний день трехмерной стратегии.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

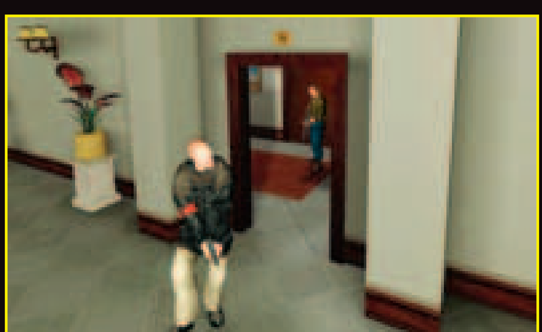
ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL**
РАЗРАБОТЧИК: **RELIC ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
ДАТА ВЫХОДА: **ДЕКАБРЬ 2003**



Ваши товарищи стали еще умнее, чем раньше.


«Сейчас же прекрати скачивать из Сети порнографию!»

Неплохой арсенал, не правда ли?


Другая страна, другие террористы, другие угрозы...

RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD

Совершенству нет предела... **Даррен Глэдстоун**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: UBI SOFT
РАЗРАБОТЧИК: UBI SOFT MILAN
ЖАНР: ТАКТИЧЕСКИЙ АДД-ОН
ДАТА ВЫХОДА: III КВ. 2003

В мире существуют всего лишь две вещи, в которых вы можете быть АБСОЛЮТНО уверены, – это ежедневный восход солнца и регулярный выпуск компанией Ubi Soft дополнений к популярнейшей серии *Rainbow Six*. Как вы помните, во время последней операции под названием Raven Shield мы столкнулись с резко поумневшими противниками, опробовали несколько новых уровней и игровых режимов, а также ознакомились с новым вооружением. И теперь разведка донесла, что осенью нас ждет очередное задание, и вот что о нем на данный момент известно.

Главная задача *Athena Sword* – доведение до идеального совершенства и без того почти безупречной игры. Плохим парням сделали небольшую пластическую операцию, и, по словам менеджера Ubi Soft Майка Джеффресса (Mike Jeffress), их физиономии теперь выглядят еще лучше, чем в Raven Shield. Кроме того, Майк Джеффресс рассказал, что помимо новых карт (о которых мы подробно поговорим чуть ниже) дизайнеры Ubi Soft включат в add-он три самых любимых народом уровня, специально перекомпилированных для обновленного движка *Raven Shield*, – Embassy, Subway и Siberia.

Свежий глянец на старых картах – это, конечно, здорово, но для того, чтобы люди заплатили за игру кровные деньги, этого явно недостаточно, – нужны новые и, желательно, разнообразные уровни и задания. В этом смысле у *Athena Sword* все в полном порядке – нас ждут восемь одиночных миссий в шести локациях, разбросанных от Италии до Хорватии, а пять новых многопользовательских карт дадут нам возможность подраться с террористами на химической фабрике, в университете, в бандитских трущобах Италии, и даже на пароме!

Кроме того, игра будет включать три новых мультиплеерных мода. Майк Джеффресс объяснил, что два из них немного напоминают незабвенный *Counter-Strike: Terrorist Hunt* – командный дэфматч против террористов и *Scattered Hunt* – примерно то же самое, но стартовые точки разбросаны по всей карте довольно далеко друг от друга. Последний режим специально предназначен для пацифистов – он называется Capture the Enemy, – и в нем вы должны не убивать, а арестовывать противников. По словам Майка Джеффресса, арестованные персонажи окажутся закованными в наручники и не смогут стрелять, а играющие за них люди перейдут в режим от третьего лица. При этом товарищи по команде будут иметь возможность освобождать своих взятых в плен коллег.

Введение в игру программы Punkbuster резко снижает возможности для читерства, а семь новых видов оружия помогут в борьбе против поумневших и покрутевших террористов: Beretta M93R, Spectre M4 SMG, два штурмовых автомата (HK G3KA4 и Groza OTs-14 9/40), шорт-ган «benelli», легкий пулемет M240 и снайперская винтовка HK SL8-1. Неплохой арсенал, не правда ли?

Как уже было сказано, помимо разнообразных многопользовательских модов в игре будет и полноценная одиночная кампания – восемь миссий, объединенных единым сюжетом, начинающимся сразу же после окончания *Raven Shield*. AI союзников и противников достиг прямо-таки заоблачных высот: по словам Майка Джеффресса, у искусственного интеллекта Athena Sword имеется еще приличный резерв для совершенствования, но на данный момент на игровом рынке он абсолютно вне конкуренции. «На *E3* мне довелось сыграть в *Counter-Strike: Condition Zero*, и, честно говоря, я не в большом восторге от AI этой игры, – заявляет Майк Джеффресс. – Возможно, я пристрастен, но по моему глубочайшему убеждению у нас искусственный интеллект намного сильнее». Как известно, лучшее доказательство высокого уровня AI – геймплей, но, наверное, в данном случае журналисты *CGW* – не самые лучшие судьи. Возьмем, к примеру, Кена Брауна. Он повел свой штурмовой отряд в лобовую атаку, угодил в засаду и вместо того чтобы обезвредить террористов, перестрелял заложников (молодец парень! настоящий солдат!). В общем, порадуемся за программистов Ubi Soft и пожелаем им удачи: пока у AI террористов есть предел для совершенствования, без работы они не останутся.

Как поется в одной из песен *«Арии»*: «Мы летим к земле как молния, поминая всех святых»...

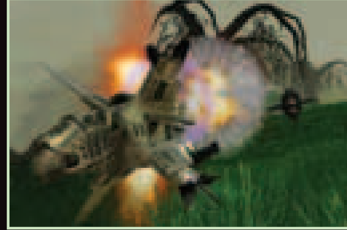




Ожесточенное сражение разворачивается на фоне фантастического болота и гигантских грибов.



Мощное плазменное орудие может быть хорошим доводом в споре с непонятливым соперником!



Отличные спецэффекты, правильная трава, текстуры высокого разрешения – сразу видно, что программисты и художники потрудились на славу.

МЕХАНОИДЫ

Железные ангелы. **Глеб Соколов**

Однажды, путешествуя по бескрайним просторам игрового Интернета, мне повезло, почти совершенно случайно, наткнуться на один маленький сайт, принадлежавший небольшой самарской команде разработчиков под названием Spline Group. Также на сайте имелась отдельная страничка, посвященная их первому проекту под названием Mech-Minds... На представленных скриншотах какой-то космический кораблик летал среди мрачного вида скал и холмов. Игра выглядела довольно-таки просто, и даже неказисто, но что-то в ней сразу же сумело привлечь мое внимание. Наверное, причина была даже не в особенной красоте тех же скриншотов или технологической демо-версии, а в невероятной, заразительной вере


Похоже, у одного из механоидов серьезные неприятности...

Никто не знал, о том, что представляет из себя Вершитель. Однако, легко уничтожив ВСЕ враждующие космические флотилии, он обрушил свой гнев и могущество на головы вчерашних участников войны. Миллиарды людей, арлингов и всех прочих жителей галактики погибли, почти все колонии были потеряны, а там где уцелели остатки цивилизаций, они оказались отброшены в своем развитии на многие века назад.

Некоторые участки Полигона выглядят точь-в-точь, как матушка-Земля!

разработчиков, их энергии и стремлении довести начатое дело до конца! Тогда же, познакомившись с разработчиками, я написал небольшой обзор игры, который был опубликован на диске *«Страны Игр»*. Смею предположить, что это была самая первая статья о проекте в истории *«Механоидов»*. С тех пор прошло уже почти три года. И скажу честно, наблюдая все это время за тем, как продвигается работа над проектом, я испытывал чувство гордости! Сегодня же *«Механоиды»* выходят на финишную прямую – релиз игры назначен на осень этого года. Ждать остается все меньше, и накануне этого события давайте попробуем разобраться, что же все-таки за игру готовят нам разработчики.

Для начала, стоит обратить отдельное внимание на вселенную, в которой разворачивается история *«Механоидов»*. Собственно говоря, события, имеющие самое непосредственное отношение к тому, чем нам придется заниматься в игре, начались еще задолго до того, как галактика узнала, кто же это такой – «механоид». В те далекие времена человечество активно стремилось выйти на казавшиеся пустыми и бескрайними просторы дальнего космоса. Но все оказалось не так просто. Уже очень скоро людям пришлось столкнуться с представителями еще одной разумной расы, называвшими себя арлингами. Как ни странно, «чужие» отнеслись к землянам вполне миролюбиво. Более того, обе расы увидели в этой встрече возможность для взаимовыгодного сотрудничества и обмена технологиями. К тому же, арлинги обитали преимущественно под водой, в то время как людей больше интересовала суша.

Но увы, радоваться было рано. Арлинги оказались не единственной разумной расой во вселенной. Хуже того, обнаружилось, что на просторах галактики они уже долгие годы вели ожесточенную войну с другими инопланетянами. А те, в свою очередь, узнав, что люди вступили в союз с ненавистными им арлингами, автоматически зачислили человечество в стан врагов. Таким образом, земляне оказались втянуты в масштабную галактическую войну. Совместно с арлингами они, стремясь защитить собственные колонии и (чего уж там греха таить) захватить чужие, принялись за разработку новейших средств вооружения, предназначенных для таких, почти партизанских военных действий. Для испытания техники были построены Полигоны - полностью автоматизированные комплексы планетарного масштаба, управляемые суперкомпьютерами. Производство оружия на них осуществлялось безо всякого вмешательства людей или арлингов, новые образцы, опробованные на измененных с помощью терраморфинга участках планет-Полигонов, отправлялись на хорошо замаскированные базы, дрейфующие в космосе. Сами же Полигоны были абсолютно независимы от внешнего мира и могли автономно просуществовать многие тысячи лет.

Люди и арлинги успешно вели наземные бои, но в космосе по прежнему часто терпели

МЕХАНОИД

Механоид представляет собой сложнейший нанокомпьютер, который имеет два уровня – разумный и программный. Разумный появился сразу, когда Супер внедрил разум в малые системы, которые позже назвались механоидами. Как он это сделал, известно только ему. А второй уровень – программный – является блоком самомодифицирующегося программного обеспечения. Этот уровень существовал и раньше. Трудно сказать, как повлияло появление разума на глобальную цель, которая стояла перед Супером. Он доверил все эволюции и наверняка оказался прав. Но пока это неизвестно – Цель не достигнута.

Механоиды обладают органами чувств. Это различного рода датчики. Так как связка глайдер-механоид является очень тесной, фактически это единый организм, то все датчики глайдера и есть органы чувств механоида. Конечно, эти чувства мало общего имеют с чувствами, присущими органическим созданиям – с чем сравнить, например, чувство перегрева реактора? Хотя механоиды имеют и близкие органическим существам органы чувств – зрение, слух. Также они чувствуют аналог боли при разрушении корпуса глайдера.

Самого механоида очень сложно уничтожить, он заключен в сверхпрочную оболочку. Эта оболочка очень тяжелая, поэтому не годится для бронирования корпусов наземных и воздушных машин. Таким образом, механоид остается функционирующим, даже если полностью уничтожен глайдер. Это дает ему возможность не терять полученный опыт и постоянно совершенствовать свои боевые навыки. В некоторых случаях механоид может быть уничтожен или потерян, поэтому число механоидов медленно увеличивается, восполняя естественные потери. Однако потеря глайдера приводит к простою механоида, пока он не получит новый глайдер. Новый глайдер выбирается механоидом из стандартных образцов и поставляется в стандартной комплектации. Долгое накопление ресурсов, чтобы хотя бы достичь прежнего уровня не является помехой механоидам - их чувство времени сугубо машинное, они не стареют.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: SKYRIVER STUDIOS
ЖАНР: 3D ACTION
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2003

Одним из ключевых моментов в повышении рейтинга является доставка механоидов на базу. Ведь уничтожение глайдера еще не означает гибели самого механоида. Очутившись на земле, он может дождаться прилета спасателя.

поражения. Стремясь окончательно склонить весы в свою сторону, они стали использовать разрушительное оружие планетарного масштаба. Противник ответил тем же. Вскоре, стало понятно, что результаты войны могут оказаться гибельными вообще для всех рас, но остановиться никто уже не мог. Колонии гибли десятками и сотнями, когда в мир неожиданно пришла еще одна внешняя сила. Никто не знал, о том, что представляет из себя Вершитель. Однако, легко уничтожив ВСЕ враждующие космические флотилии, он обрушил свой гнев и могущество на головы вчерашних участников войны. Миллиарды людей, арлингов и всех прочих жителей галактики погибли, почти все колонии были потеряны, а там где уцелели остатки цивилизаций, они оказались отброшены в своем развитии на многие века назад. Эти события получили название Прихода Вершителя, того единого Вселенского Разума, что оберегает жизнь и поддерживает равновесие во всем мире.

Но вмешательство столь могущественной силы ознаменовалось еще одним, на первый взгляд, не столь заметным, как гибель множества цивилизаций, но, пожалуй, не менее значительным событием. Впрочем, прямого отношения к произошедшему Вершитель не имел, и его появление на исторической арене планеты Полигон-4 состоялось много лет спустя, в форме одного из Наблюдателей... Случилось так, что суперкомпьютерный комплекс, управлявший этим миром, осознал себя, как ЛИЧНОСТЬ. Директивы, оставленные его создателями-людьми, Супер воспринял как нечто внешнее, а совершенствование боевой техники – как самоцель... Новый разум постигал знания накопленные десятками поколений других цивилизаций. Он узнал о существовании социума и экономики, познал суть конкуренции и многое другое, что могло помочь машинам самим выбирать себе путь развития и действовать более эффективно. Но для этого Супер должен был дать своим творением то, чем овладел сам, – разум...

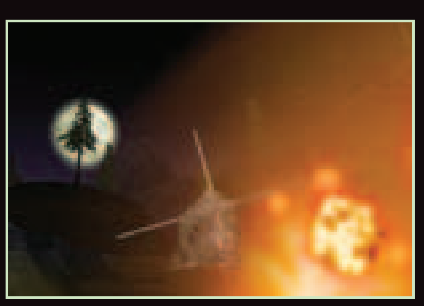


Так на просторах галактики появилась еще одна цивилизация – цивилизация Механоидов, основным стремлением которой стало достижение совершенства. Каждый механоид был свободен в способах достижения Цели, которая стала смыслом всего их существования, ибо так решил Супер, поставивший своей задачей создание по-настоящему разумного механоида. Кроме того, все механоиды немного отличались друг от друга, что вносило элемент случайности в развитие их цивилизации. И так, под наблюдением Супера, жил необычный мир Полигона-4, стремящийся к достижению единой Цели, пока не появился еще один, новый механоид 5-го поколения, созданный с целью экономии ресурсов в единственном экземпляре. По большому счету, ничем не превосходя и не уступая другим, он имел только одно, но крайне важное отличие от своих собратьев - возможность самому себе устанавливать ЛЮБОЕ количество целей и менять их при необходимости или по желанию....

Как несложно догадаться, глазами (или уж скорее видео-датчиками) именно такого, необычного механоида, нам и предстоит увидеть мир Полигона-4. Причем следует отметить, что «свобода выбора» в сюжете игры упоминается отнюдь не случайно. Разработчики обещают, что «Механоиды» действительно смогут предоставить нам почти полную свободу действий. В связи с этим даже обозначение жанра игры как 3D Action не совсем корректно. На самом деле, при желании, в *«Механоидах»* можно запросто отыскать элементы Adventure, RPG и даже чуть ли не экономико-



Интерфейс *«Механоидов»* кажется весьма функциональным.



Осторожность следует соблюдать и днем, и ночью, ведь в темноте даже проще наскочить на засаду...



Этот жуткий полумеханический монстр – очень опасный противник!

ИНТЕРВЬЮ С ДИРЕКТОРОМ SKYRIVER STUDIOS, РУКОВОДИТЕЛЕМ ПРОЕКТА

CGW: Привет! Расскажите, пожалуйста, какова цель игрока при прохождении «Механоидов»?

SkyRiver Studios: У игрока есть глобальная цель. В самом начале она целиком неизвестна, и выявляется только в процессе игры.

CGW: А какие типы квестов будут представлены в игре? Мы будем получать задания, общаясь с другими обитателями мира, или же можно будет также буквально «придумывать» их самому (уровень freeplay)?

SRS: В основном, будут задания, которые игрок получает на базах или, общаясь с другими механоидами. Помимо самих заданий, игрок получает и некую информацию, помогающую ему двигаться дальше по сюжету. Как распорядиться этой информацией, каждый решает сам. Квесты, однако, являются такой же по значимости составляющей игрового мира, как, например, торговля или социальные отношения.

CGW: Будет ли в игре ролевая система, и если да, то, как она устроена?

SRS: Ролевой системы в привычном понимании в игре нет. Все навыки – это реальные умения игрока. В этом плане игра так же близка к RPG, как, например Quake. Но у игрока есть параметр «рейтинг», на основе которого строятся его взаимоотношения с другими персонажами. Также в игре представлено довольно большое количество организаций со своими взаимоотношениями, которые дают игроку почувствовать себя в роли представителя какого-либо клана, или остаться одиночкой.

CGW: Что дает игроку вступление в какую-либо организацию?

SRS: Доступ к уникальной информации, оружию, глайдерам. Новые задания и поддержку клана. Возможность проводить групповые операции, бесплатный ремонт на базе и т.д. Вступление в различные организации дает тот или иной бонус. Игрок может вступить в ту организацию, которая ему ближе по духу.

CGW: Каково социальное устройство общества механоидов?

SRS: Социальное устройство ближе всего к анархии. Каждый сам за себя или за клан.

CGW: Много ли в игре будет NPC, а также баз, зданий или других мест, где можно пообщаться с миролюбиво настроенными механоидами?

политической стратегии! Свободному полету фантазии способствуют и гигантские игровые локации, площадь которых составляет многие десятки квадратных километров – есть, где развернуться! В общем, попав в мир игры, мы сможем делать практически все, что только может прийтись по электронной душе механоиду, – воевать или торговать, путешествовать или не высовывать носа за пределы ближайшей базы, быть волком-одиночкой или вступить в какую-нибудь организацию. Выбор тут зависит только от вас. А потому, игра выглядит еще и абсолютно нелинейной. Строго говоря, ограничений в плане свободы выбора действий в «Механоидах» может быть всего лишь несколько, да и то – не слишком явных или навязчивых. С одной стороны это всеобщее стремление к Цели, т.е. совершенству. Но не стоит думать, что *«Механоиды»* – бессюжетная игра, в которой нам ничего и не остается делать, кроме как гонять по лесам и долинам, охотясь за слабыми и спасаясь бегством от сильных врагов. На самом деле, наш главный герой, механоид, был создан для чего-то, о чем он может узнать только от самого Супера. Но до Супера еще надо добраться – и в этом также есть определенный смысл: занимаясь поисками, мы сможем изучить и понять мир, его проблемы и т.д. Но, следует учесть, что кроме Супера в этом мире есть еще и Наблюдатель. Конфликта между ними нет, но действия игрока могут быть различными в зависимости от того, чью информацию он воспримет как свою Цель. И почти сразу же у него появится конфликт с одним из двух сильнейших кланов Полигона-4: кланом синигр или кланом первых. Добавьте ко всему этому еще и великолепную графику, высокую детализацию интерактивного мира – и безо всякого преувеличения, смею предположить, что перед нами – явный кандидат в хиты, причем отнюдь не только местного значения! Думаю, неплохим доказательством тому является и рассказ разработчиков – директора SkyRiver Studios, Валерия Воронина и гейм-дизайнера проекта Булата Даутова, любезно согласившихся ответить на вопросы *CGW*, благодаря чему мы смогли узнать много интересного и нового о *«Механоидах»* и том, что нас ждет в игре.



Если вы не слишком уверены в собственных силах, лучше примкнуть к одному из многочисленных кланов механоидов. Ведь вместе проще не только нападать, но и обороняться.





Некоторые глайдеры выглядят весьма причудливо.



ГЛАЙДЕР

Глайдер является неотъемлемой частью механоида, его телом. Это многоцелевая машина, которую создатели – люди – сконструировали для глубокой разведки, ведения боевых действий практически на любом типе местности и транспортировки. Глайдеры имеют много модификаций, но всех их объединяет наличие антигравитационного эффектора и двигателей. Все остальное – силовой блок, корпус, вооружение и оборудование – может быть различно. Огромное количество параметров и различных технологий дает множество всевозможных комбинаций, а необходимость полевых испытаний привела к созданию планетарного полигона.

«МЕХАНОИДЫ», ВЕДУЩИМ ПРОГРАММИСТОМ ВАЛЕРИЕМ ВОРОНИНЫМ И ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРОМ БУЛАТОМ ДАУТОВЫМ.

SRS: Так как игра довольно большая, то и всего этого будет достаточно. Что же касается миролюбивых механоидов, то, в принципе ничто не мешает игроку действовать, не вступая с другими в конфронтацию.

CGW: Было бы очень интересно узнать, есть ли в мире игры другие существа, кроме механоидов?

SRS: Есть. Некоторые из них относятся к механоидам нейтрально, другие могут случайно уничтожить глайдер. Из любопытства :). Однако разумными эти существа назвать сложно.

CGW: Сможет ли игрок участвовать в сражениях целых отрядов механоидов, в качестве простого бойца или командира?

SRS: Сможет, клановые войны – одна из наиболее интересных особенностей игры. Мы решили не давать игроку возможность быть обычным рядовым. Согласитесь, что управлять группой гораздо интереснее.

CGW: Будут ли в игре иные виды предметов, кроме оружия, боезапасов, как осуществляется процесс торговли?

SRS: Существуют квестовые предметы, думаю не нужно объяснять, что это такое. Кроме них в игре присутствует довольно большое количество товаров, которыми можно торговать. Добавив к этому дефицит и пиратов, получаем интересный процесс торговли. Одним из ключевых моментов в повышении рейтинга является доставка механоидов на базу. Ведь уничтожение глайдера еще не означает гибели самого механоида. Очутившись на земле, он может дождаться прилета спасателя.

CGW: Будет ли в игре многопользовательский режим? Сколько игроков смогут одновременно играть по сети?

SRS: Да, в игре будет многопользовательский режим игры по локальной сети. Поддержка Интернет – серверов в этой версии не планируется.

CGW: Какие режимы игры будут доступны?

SRS: Кроме нескольких, уже давно ставших стандартными, видов сетевой игры, мы придумали несколько оригинальных, базирующихся на некоторых особенностях *«Механоидов»*. Раскрывать эти режимы пока не будем, ждите полной версии игры!

CGW: Каковы особенности движка, какие из современных технологий в нем используются?

SRS: Движок поддерживает огромные открытые пространства, перемещаться между которыми можно без каких-либо подгрузок. Количество полигонов в кадре достигает 250 000. А использование спекулярного текстурирования, текстур детализации, бамп-детализации увеличивает реализм. Для части спецэффектов используются вертексные и пиксельные шейдеры. Однако, уверен, что игроки, чьи видеокарты не поддерживают шейдеры, также не будут огорчены!

CGW: Насколько интерактивен мир игры?

SRS: Интерактивность мира достигается за счет развитых социальных отношений. Игрок может влиять на их развитие, выполняя те или иные задания или совершая другие действия. При желании можно полностью уничтожить целую организацию, кардинально поменять соотношение сил, изменить отношение мира не только к себе, но и отношения между другими механоидами..

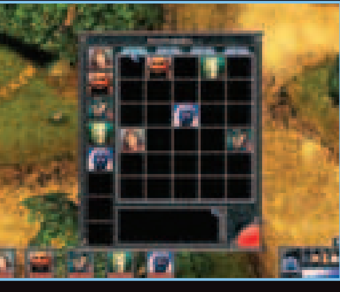
CGW: Когда планируется выход игры?

SRS: Выход игры запланирован на осень 2003 года. Более точная дата релиза будет объявлена дополнительно.

CGW: Большое спасибо за интервью, с нетерпением ждем выхода игры!



Разработчики *D&D: The Temple of Elemental Evil* могут вполне обоснованно гордиться своими подземельями!



Формирование партии организовано достаточно просто и удобно.



На карте отображается не только местонахождение героев, но и все полезные (и не очень) строения и объекты.



Магия смотрится весьма впечатляюще!



Для каждого из героев существует отдельное меню с множеством параметров, характеристик и дополнительных возможностей.



Ну какая же это RPG, если в ней нет гигантских мохнатых пауков!

D&D: THE TEMPLE O

Классика *Dungeons & Dragons*. **Глеб Соколов**

Кто из ролевиков не знает о *Dungeons & Dragons?* Легендарная настольная игра, открывшая эпоху RPG и пережившая несколько редакций правил, активно развивается и по сей день, пользуясь стабильно высокой популярностью. Можно, пожалуй, безо всякого зазрения совести сказать, что в свое время система *D&D* в игровой индустрии сыграла приблизительно ту же роль, что и творчество Толкиена – в литературе.

Поэтому вполне логично, что с появлением компьютерных RPG, вселенная *Dungeons & Dragons* неоднократно привлекала (и продолжает привлекать) внимание разработчиков, причем как в роли бесценного кладезя идей, так и непосредственного первоисточника. Достаточно вспомнить громкие имена игр, что были так или иначе связаны с мирами и правилами *D&D*, чтобы лишний раз убедиться в вышесказанном. Тут вам и *Baldur's Gate*, и *Pool of Radiance*, и *Icewind Dale*, и *Planescape: Torment*, и *Neverwinter Nights* – одним словом те RPG, которые в представлении, в общем-то, и не нуждаются!

Между тем, количество новых интересных проектов, связанных с *Dungeons & Dragons*, отнюдь не уменьшается. Игра под названием *D&D: The Temple of Elemental Evil* от разработчиков Troika Games тому лишнее, и притом вполне убедительное, подтверждение. Ранее данный проект был известен как *Greyhawk: The Temple of Elemental Evil*, однако, позже было принято решение о его переименовании в связи с желанием создателей игры акцентировать внимание не на конкретном модуле *D&D*, а на всей игровой вселенной.

Сюжет игры, как и полагается уважающему себя произведению в жанре фэнтези, посвящен борьбе с Великим и Ужасным Злом, творящим всякие подлости и пакости, нарушающие мирное течение жизни обитателей окрестностей деревушки под названием Хоммлет. Казалось бы, это ничем не примечательное, на первый взгляд, местечко ну никак не подходит на роль Мордора местного значения. Храм, пара трактиров, крестьяне, заботящиеся в первую очередь об урожае, а отнюдь не каких-то вещах общемирового значения. Что тут делать вселенскому Злу? Так ведь нет, неподалеку от всей этой благостной жизни, нашли себе пристанище воинствующие религиозные фанатики, отстроившие храм, в бездонных подвалах которого и поселилось пресловутое Зло. Впрочем, в свое время нашлись добрые люди, которые со всем этим безобразием покончили – фанатиков разогнали, а храм снесли подчистую. А вот про Зло, видимо забыли...

В общем, все кончилось тем, что оно вновь воспрянуло и решило отыграться за былые поражения. Ну а нам предстоит либо же снова напомнить Злу, кто в доме хозяин и загнать его куда подальше, либо же стать верным слугой Тьмы и воспользоваться такой возможностью в личных, исключительно корыстных целях.

Таким образом, разработчики *D&D: The Temple of Elemental Evil* предлагают два совершенно разных способа прохождения игры – один за «хороших», другой – за «плохих». Причем разница будет действительно очень существенной – вплоть до возможности по-разному решать квесты или пользоваться какими-то уникальными игровыми возможностями. Более того, игры за добрую и злую партии будут начинаться в разных местах (что у меня вызвало определенные, хотя и не очень уместные в данном случае ассоциации с отечественным «Князем»).

Ролевая система игры базируется на Третьей редакции *D&D* (точнее даже ее версии 3.5), причем разработчики *The Temple of Elemental Evil* обещают создать наиболее точное воплощение *D&D* среди всех существующих CRPG. Что ж вполне может быть. По крайней мере, экраны характеристик персонажей демонстрируют весьма серьезный, а отнюдь не «потребительский» подход к использованию правил *Dungeons & Dragons*. Правда, следует отметить, что создатели *The Temple of Elemental Evil*, несмотря на громкие заявления, все же были вынуждены пойти на некоторые упрощения оригинальной настольной системы. Так, были исключены некоторые сложно реализуемые навыки и умения, такие как езда на лошади или лазанье по стенам. Кроме того, во время диалогов виртуальные кубики бросаться не будут – разработчики решили не устраивать излишней путаницы, связанной с такой нелинейностью, ограничившись зависимостью поведения героя от его характеристик. В целом же, нам обещают более чем дословную передачу уникальной атмосферы оригинального модуля. Буквально, это означает, что если, допустим, по описанию, где-нибудь в комнате расположились несколько монстров (например, гноллов), то и в игре мы сможем встретить их в этом же самом месте. То же самое касается и NPC, ставших, разве что, более индивидуальными личностями, имеющими собственную биографию, родственников, друзей или врагов.

Вообще NPC в *D&D: The Temple of Elemental Evil* будут играть очень важную роль. Например, как вам понравится способность управляемых компьютером персонажей игры самостоятельно собирать вещи с трупов, рыться в сундуках, а потом еще и продавать добычу торговцу!? Откровенно говоря, ничего подобного я в CRPG пока не видел!

Порадует игроков-хардкорщиков и боевая система – сражения в *The Temple of Elemental Evil* будут строго пошаговыми, что позволит по полной программе использовать всяческие сложные умения персонажей и нормально контролировать весь ход битвы. Проследить за уроном, который был нанесен монстрам вашими бойцами, можно будет двумя способами: как в *Baldur's Gate*, прочитав надпись о состоянии здоровья какого-нибудь хобгоблина (типа: «тяжело ранен»), либо же посмотреть, какой точно урон был ему причинен. Согласитесь, весьма удобно. Тем более что подраться будет с кем – бестиарий включает около 20 видов монстров самого разного калибра.

Думаю, мы имеем все основания надеяться, что *D&D: The Temple of Elemental Evil* станет чем-то большим, чем просто удачной игрой. Об этом свидетельствуют очень многие признаки, а до того момента, как мы сможем лично познакомиться с творением Troika Games, остается уже совсем немного времени. Так что натачиваем старые боевые топоры – и вперед, к новым приключениям в удивительном мире *D&D!*

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРОДОЛЖАЮТСЯ?

Рассказывая о своем проекте, разработчики *D&D: The Temple of Elemental Evil* в одном из интервью обмолвились об одной его интересной особенности. Правда, воспользоваться ею мы сможем лишь в том случае, если Troika Games решит заняться созданием продолжения игры. Речь идет о том, что в этом гипотетическом сиквеле каждая из концовок *D&D: The Temple of Elemental Evil* будет соответствовать варианту начала новой игры! Справедливости ради, следует отметить, что нечто подобное мы уже видели в *Wizardry 8*, куда можно было переносить сейвы из седьмой части.

ARCANUM ДАЕТ О СЕБЕ ЗНАТЬ

Как известно, *D&D: The Temple of Elemental Evil* разрабатывается с использованием элементов движка *Arcanum*, но программисты Troika Games не поленились существенно доработать его графическое ядро. Благодаря этому, мы можем наблюдать (пока что, правда, лишь на скринах) великолепно отренедеренные задние фоны, по которым передвигаются полигональные персонажи и монстры. Кроме того, *D&D: The Temple of Elemental Evil* может похвастаться поддержкой весьма красивых спецэффектов.

F ELEMENTAL EVIL

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **INFOGRAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **TROIKA GAMES**
ЖАНР: **RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

Review

Мы любим игры, мы их ненавидим. Под редакцией Сергея Лянге

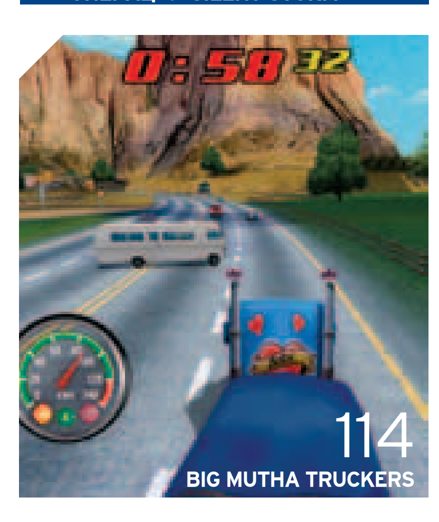

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 109


90 KREED


88 RED FACTION II

Самый правильный *Jagged Alliance*, перенесенный во времена Второй мировой. Пришел и нашу улицу праздник.

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM 74



114 BIG MUTHA TRUCKERS


108 THE ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

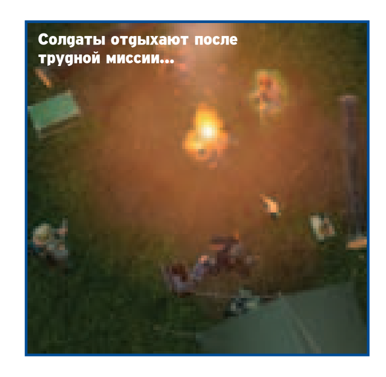

EVE ONLINE 89

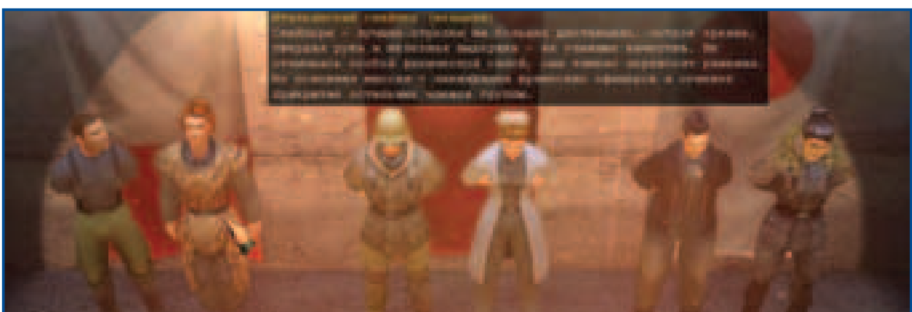
ВНУТРИ




Карта, с которой вы начинаете свою карьеру.


Враги стоят нос к носу, ход игрока. Спрашивает, кто победит в этом споре?


Солдаты отдыхают после трудной миссии...


В самом начале игры можно выбрать лидера, с которым придется жить до конца игры.

Операция Silent Storm

Вихри враждебные... **СЕРГЕЙ ЛОСЕВ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **1С**
РАЗРАБОТЧИК: **NIVAL INTERACTIVE**
ЖАНР: **TURN-BASED SQUAD COMBAT**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$6**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300 MHZ, 64 МБАЙТ RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4 2,2GHZ, 512 МБАЙТ RAM, 3D-УСКОРИТЕЛЬ (128 МБАЙТ)**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Пришел и на нашу улицу праздник. Под конец августа вышла *«Операция Silent Storm»* –тактическая игра о событиях Второй мировой войны. Она сразу нашла отзыв в сердцах и умах игроков, понимающих в качественных тактических стратегиях. И теперь вместе с небольшим диверсионным отрядом, оказавшемся в тылу врага, придется провести много-много бессонных ночей. Пройти две кампании за страны Оси и за противостоящие им государства, а затем утонуть во включенном в комплект редакторе миссий и созданных с его помощью «модификациях». Что еще нужно для счастья?

О чем эта игра? Все о том же – о войне, о том, как происходят диверсионные операции в тылу врага.

1943 год. Небольшая группа путешествует из одной страны в другую, из одной горячей точки в другую. Каждый раз она натапкивается на патрули, охранников, вооруженных гражданских, крупнокалиберные пулеметы или на что-нибудь пострашнее. В отличие от *Jagged Alliance*, в *«Операции Silent Storm»* совсем не обязательно истреблять живую силу противника, напротив, нужно заниматься диверсиями и шпионажем: искать документы, людей, кого-то спасать, кого-то убивать, а иногда и о собственной шкуре позаботиться

Реальность, впрочем, немного иная. Врагов и изменников не сосчитать и без продолжительных и весьма разорительных для населенных пунктов боев не обходится ни одна миссия. Когда диверсанты приходят в деревеньку, городок или какой-нибудь охраняемый склад, то они видят чистенькие улицы, целехонькие здания и оконные стекла без трещин. Спустя час-два населенный пункт преображается. Все разбито и раскопото, видны громадные трещины в стенах, вдоль дороги сложены горы тел, скулят раненные гражданские. Зато группа награждается орденами, секретными документами, баллами опыта, бесплатным оружием и патронами и потому несильно печалится за обездоленных горожан.

Хорошо-то как...

Поговорим?..

Не проходите мимо этой игры. Она продумана, сбалансирована, довольно продолжительна и увлекательна с первого же промаха. Это трехмерный взгляд на классику и последователь старого знакомого *Jagged Alliance* с безупречными графикой, реалистичной физикой и оригинальным взглядом на Вторую мировую. В игре много исторических несоответствий, не используется никакой транспорт, патрули с со-





Немецкий автоматчик перехватил ход. Удачно для себя. Неудачно для офицера союзников.



Поиск пути в *«Операции Silent Storm»* работает практически безупречно – и для таких простых маршрутов, и для очень сложных.

баками не курсируют по улицам, а обещанная физика работает небезупречно. Но зато как играется...

«Операция Silent Storm» – это яркая разноплановая графика, огромное количество разнообразных ландшафтов (от покрытых зеленью полей до заснеженных равнин), многоэтажные постройки, взрывающиеся стены, погибающие от потери крови бойцами и ироничные репликами после каждого удачного выстрела. Игра ни на йоту не отходит от традиционной смеси пошагового и риалтаймового режима – пошагового, само собой, во время боя, а реального – в моменты передышки. Но зато ее масштабы впечатляют. Гигантская работа проделана компанией Nival Interactive – в этом не может быть никаких сомнений. Разработчики придумали тысячу и одно имя, написали тысячу и одну биографию, реализовали тысячу и один способ прохождения миссий, разбросав их по тысяче и одной локации. Цифры говорят сами за себя: 40 персонажей, 30 национальностей, 75 образцов исторического оружия. Всем этим – графикой, оружием, игровым балансом – можно восхищаться бесконечно. Так я и поступлю.

Двумя своими гигабайтами *«Операция Silent Storm»* надежно прописалась на моем винчестере. И стала забирать все свободное время. Приходилось ложиться спать за полночь и просыпаться в шесть утра, чтобы пройти еще одну миссию. Испытание бессонницей оказалось нелегким, но жертва того стоила. Игра – без пяти минут шедевр.

Чтобы узнать об *«Операции Silent Storm»* как можно больше, я отдал предпочтение странам Оси. Немецкие миссии оказались несложными, хотя, конечно, поражений, ранений и провалов было много, Благодаря огромному количеству успешно проведенных диверсионных операций удалось многое узнать об игре. Скажем, разобраться с тем, как солдаты ходят и как погибают, как стреляют и как перезаряжают оружие. Увидеть, как тела отлетают в разные стороны от взорвавшейся гранаты (ну до чего же хороши гранаты в *«Операции Silent Storm»*), выбивая стекла, и как рушатся стены заминированного здания, а взрывная волна выносит входную дверь, как носятся испуганные гражданские и как враг отстреливается с чердаков и крыш. Услышать, как предатели, изменники и шпионы делятся информацией в небольших роликах на игровом движке и как бойцы моего диверсионного отряда комментируют промахи и попадания лидера группы.

И обо всем этом я готов поведать вам.

Хотя случайные перестрелки несложны, с их помощью можно раскачаться.

Методом погружения

Наиболее безопасной точкой *Silent Storm* является база – местечко, где бесплатно лечат, пополняют боеприпасы и обновляют состав группы. Несколько крохотных комнатушек соединено дверями, и каждая комнатка имеет свое предназначение. Первая комната это вестибюль, из которого можно попасть в другие или перейти на глобальную карту. Прочие комнаты – канцелярия, оружейная и лазарет – позволяют обновлять состав боевой группы, брать новое оружие или нацеплять на себя бронежилеты, а в лазарете, как не трудно догадаться, поправлять здоровье. Впрочем, на мой взгляд, лазарет – совершенно излишен. Если боец истекает кровью и к концу миссии оказывается при смерти, устройте минутный привал, чтобы снова стать бодрым, здоровым и отдохнувшим. Или сразу идите к следующей горячей точке, пациент выздоровеет в пути (это справедливо только на нормальном уровне сложности).

Первая ступенька на длинной тактико-ролевой лестнице с множеством уровней, баллами опыта, легкими победами и нелепыми смертями оказывается простой. Это ни что иное, как выбор: единственный, правильный и разумный. Игра начинается с назначения главы будущей группы – того самого (или той самой) уникума, который метко стреляет, мгновенно лечит, обладает невероятными выносливостью и наблюдательностью. Но, тем не менее, обычного человека, запросто способного умереть.

После небольшого испытания для лидера – первая боевая миссия, в которой наглядно демонстрируется красота графики, сила вражеского интеллекта и мощь оружия, – приглашаются остальные бойцы.

Судя по изложенной в личных делах биографии, одних бойцов можно брать с удовольствием, в других сомневаться, а третьих считать самыми настоящими слабаками. Впрочем, вряд ли всерьез стоит принимать написанные какими-то штабными чиновниками характеристики. В реальном бою частенько все оказывается в точности наоборот. И чтобы не забивать голову, будем считать, что в начале игры все равны. Доблесть, смекалку и меткость бойцы проявляют уже потом – в городских кварталах или чистом поле, в дневное время или темной-темной ночью.

Во время боевых стычек, от которых никуда не деться, пригодятся самые разные навыки: умение врачевать, ставить мины, взламывать

двери, видеть по ночам и т.д. Начните игру, откройте панель персонажа сейчас и по прошествии десятка успешных миссий – видите, насколько прибавился опыт, насколько проще стало руководить солдатами. А все, пожалуй, потому, что умеренный континентальный климат благотворно влияет на бойцов... Нет в Германии, Англии и соседних с ними странах изматывающей жары, такой же, как в Арулько великого *Jagged Alliance*, из-за которой отношения между членами маленькой победоносной группки бывают весьма натянутыми. В *Silent Storm* все беззаветно (не требуя зарплат) служат общему делу: немецкие лейтенанты и обер-лейтенанты – Рейху, а офицеры и солдаты союзников – миру во всем мире.

На глобальной карте по мере обнаружения документов и улик появляются все новые страны – они маркируются цветом. А на картах государств высвечиваются горячие точки, куда непременно нужно заглянуть, – это т.н. сюжетные миссии. По пути, конечно, можно нарваться на спонтанно-возникшую локацию, куда забрело несколько вражеских солдат, и навести там порядок. Случайные перестрелки особой сложности не представляют – достаточно несколько снайперских выстрелов или пары гранат.

Кто говорит, что на войне не страшно...

Сюжетная миссия начинается тогда, когда вы выбрали на карте новую локацию и добрались до нее. Здесь может быть яркий день или кромешная ночная тьма – похоже, что часы в *Silent Storm* не тикают и время суток для каждой миссии определено заранее. По количеству перестрелок и способу поведения вражеских солдат дневные и ночные миссии неотличимы. По ночам никто не спит, все бодрствуют, мгновенно выскакивают на шум и палят практически с такой же точностью, как и днем. Впрочем, и ваши солдаты не просят сна и еды. У них даже оружие не отказывает ни разу...

«Операция Silent Storm» автоматически переключает режимы боя и «прогулок». До начала военных действий игра течет в реальном режиме времени: можно двигать солдатиков одновременно или порознь, можно ходить группой, перезаряжать оружие, перевязывать раны, исследовать доступные объекты и взламывать двери. Но как только кто-то из ваших солдат замечает врага (или, что хуже, враг замечает вашего солдата), включается пошаговый режим, в котором каждому бойцу в зависимости от его опыта, ранений, амуниции выделяется определенное количество пунктов действия (Action Point), которые он вправе использовать как угодно. Хочет – неподвижно стоит. Хочет – тихонько крадется. Хочет – бежит, громко топая при этом. А хочет – стреляет.

Иногда ваш глазастый солдат сразу замечает противника, и начинаются пошаговые мучения, во время которых бойцы перебегают, переходят или переползают от одного укрытия к другому. Так что зевать в начале миссии не следует – враг патрулирует местность и очень может быть заметит чужаков, неожиданно появившихся на дороге. Лучше сразу маскироваться и прятаться за деревьями и домами.

В миссиях, как правило, есть друзья, есть враги и есть нейтральная сторона. Друзей у суровых воинов сравнительно мало – чаще всего это практически небоеспособные предатели, изменники, перебежчики и т.д. Вооружены они, в общем-то, чисто символически, каким-нибудь пистолетиком с несколькими патронами. Встречаясь с группой, эти персонажи соглашаются помогать, хотя лучше их прятать куда-нибудь в местечко поукромнее, чтобы они не мозолили глаза и не лезли под пули.



Стационарное оружие бьет насмерть, хотя тоже нуждается в перезарядке.

На территории своего или дружественного государства нейтральная сторона нередко состоит из охранников с автоматами, которые худо-бедно помогают в миссии, отвлекая на



Когда здесь была дверь, да и стена была целее...



Часть территории поглотила тьма – это всего лишь режим маскировки.



Ну и зачем штатским давать оружие? Стрелять-то они все равно не умеют...



В окружении предателей и изменников.



Тоже место, но час спустя – трупы, трупы, трупы...

себя часть врагов. На территории других государств нейтралы – это чаще гражданские, в боевых действиях участия не принимающие, но, тем не менее, не покидающие горячую точку. Они спонтанно бегают взад-вперед и неслышно визжат, а раненные они жалобно стонут – хочется либо задушить их, либо пристрелить, либо выйти из укрытия и оказать первую помощь.

Гражданские не представляют собой никакой угрозы, чего не скажешь о противнике. Скажем, для немецкой стороны врагами являются солдаты союзников, таинственные вооруженные штатские. Немало беспокойств доставят и предатели, уничтожать которых приходится чуть ли не сотнями.

Вражин много в каждой миссии, но сразу их не видно. Более того, иногда они получают подкрепление. Считаете, что враг уже уничтожен – ничего подобного, *Silent Storm* любит преподносить неприятные сюрпризы.

Местности, в которых проводятся боевые операции, сравнительно небольшие. Впрочем, повторюсь, это не значит, что противника за деревьями, заборами или за стенами домов мало. Как только раздается первый выстрел или первый взрыв гранаты, враги потихоньку подтягиваются к вам, естественно проявляя при этом не дюжий интеллект. К примеру, вражеский солдат может выскочить из-за угла какого-нибудь сарайчика, разок пальнуть и спрятаться обратно. Или сесть около окна и постреливать из снайперской винтовки. Или даже воспользоваться стационарным пулеметом (обычно он стоит около самого окна), убойная сила которого намного выше, чем у того оружия, которое носят с собой бойцы. Пара прицельных выстрелов и солдат отлетает на несколько метров вдаль.

Но выстрелы выстрелами, а основная задача (или задачи – нередко их бывает несколько) каждой миссии игры заключается вовсе не в уничтожении живой силы противника, а в поиске необходимых улик, которые помогают продвигаться по сюжету. Узнать, все ли враги уничтожены, помогает кнопка «выход»: зеленый цвет означает, что противника вокруг больше нет, а желтый, что враг где-то затаился. Покинуть миссию можно и без тотального уничтожения врага, достаточно выполнить все те пункты, которые перечислены в задании. Впрочем, торопиться не следует никогда: еще не все оружие и боеприпасы собраны. Мертвым оно все равно ни к чему.

С «отвоеванными» территориями ничего особенного делать не требуется, оставлять бойцов, для тренировки т.н. народных ополчений, как и в *Jagged Alliance,* не нужно. Впрочем, при желании вернуться в пройденную локацию все-таки можно – ваша группа просто разбивает там лагерь, напряженно греясь у костра и щетинясь дулами оружия. Так она отдыхает.

Тот ничего не знает о войне

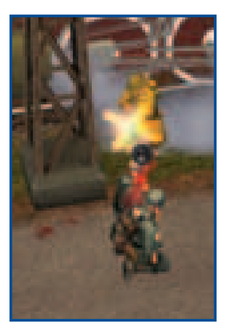
Многие полезные и не очень операции в игре возложено на горячие клавиши и их, надо сказать, довольно много. Ими проще выбирать бойцов отряда, можно прицеливаться в определенные части тела противника (скажем, выстрел в голову запросто может ослепить его на несколько тактов). Хороша ли такая клавишная экспансия – покажет время. Нет, конечно, иконки применяются в игре, причем, довольно активно. Но, согласитесь, нет предела совершенству...

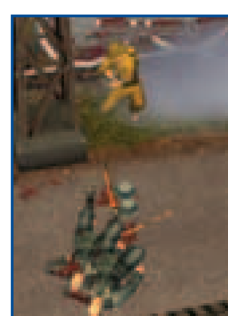
Итак, с помощью одной группы значков, расположенной справа на жестко-фиксированной в нижней части экрана панели управления, настраиваются режимы перемещения (от бега до ползания), стрельбы (одиночный, очередями, прицельный – типы зависят от оружия), персонаж разворачивается, стрейфится (!), маскируется. Другая группа иконок – та, что слева – это состояние персонажа. Сразу ясно, остановлено ли кровотечение, оказывается ли медицинская помощь, не онемели ли конечности, не ослеплен ли боец и т.д. Между ними находятся два довольно больших отсека для активного и запасного. Почему именно два – не знаю.

Стрельба с двух рук отнюдь не маленькими пулеметами, автоматами, маузерами и браунингами во времена Второй мировой, пожалуй, не практиковалась. К тому же активным может быть только один предмет – оружие, бинт для перевязки, лейкопластырь, отмычка и т.п. Но поскольку переключение между этими активными не отнимает «пунктов действия» (Action Point), то такое двухсотсековое нововведение оказывается весьма кстати. Можно и вдаль стрельнуть, и ножом кольнуть, и рану обработать...

Еще пара значков открывает окно персонажа со справочной информацией о солдате и окно предметов для смены оружия. Впрочем, о ролевой модели и оружии *Silent Storm* речь пойдет позднее.







Еще один пример удачного перехвата. Английский автоматчик одной длинной очередью обезвредил пару нацистов.



Дорога-то заминирована. Сейчас кому-то будет очень больно...



Ночь. Но никто не спит. Все воюют.

Навалом иконок и на основном игровом экране. Порой от них пестрит в глазах – путаешься, на каком этаже что расположено. Хотя переключение этажей – операция элементарная. Специальный значок рисуется над вражеской целью, значком «уши» маркируются обнаруженные, но пропавшие из поля зрения супостаты.

Отдельные значки выделяют среди груды тел т.н. сюжетные объекты – иконка с буквой «i» появляется на секретных документах или на раненных, которых нужно унести с поля битвы. Есть значок для справочных записок, объясняющих те или иные действия, и значок для заминированных объектов.

Иконки указывают, объясняют и предостерегают – все остальное зависит от вас. При наведении оружия на цель появляется вероятность попадания и количество AP на выстрел. Естественно можно изменить режим стрельбы: лучше прицелиться, чем стрельнуть на вскидку; вместе с режимом меняется точность и количество AP. Решайте самостоятельно, поражать ли следующую цель с минимальной вероятностью или подождать еще один такт. Маскироваться ли среди бела дня, тихонько подбираясь к врагу, или решительно мчаться напролом. Пользоваться для проникновения в дом парадной дверью или влезать внутрь через небольшое боковое окно.

Проникновение в военные базы и прочие охраняемые помещения осложняется тем, что пути могут быть заминированы. Обнаруживать мины в ящиках, дверях, на лестницах по силам наблюдательному инженеру. Его надо направлять к подобным объектам первым. Практически в каждой миссии нет-нет да встретится заминированная повушка. Иногда даже попадаются необычные миссии, в которых нет противника, но есть нашпигованное взрывчаткой строение, в которое надо проникнуть – тоже, надо сказать, задачка не из простых.

К счастью, инженеры редко подводят. Чтобы обнаружить бомбу, а то и десяток, им достаточно осмотреть на объект с разных сторон. Каждая найденная мина обозначается специальным значком, хотя она не становится от этого безопаснее. Взрыв может привести к смерти половины вашего отряда, по дурости оказавшегося рядом, и наверняка того смельчака, который протянул руку к заминированной двери.

Избавиться от мин можно разными способами. Например, с максимальной осторожностью обойти каждую, отключая взрывной механизм с помощью специального прибора в форме отвертки. Или по-другому – весело и шумно бросить гранату из какого-нибудь укромного местечка. Огромный ба-бах сносит здание практически до основания, но зато и «убирает» повушки. Документы и улики, спрятанная в ящиках амуниция при этом остаются целехонькими.

Кроме инженерных, важны в Silent Storm и медицинские навыки. Без ранений, порой довольно опасных, не обходится ни одна миссия. Даже закованные в бронежилеты бойцы получают увечье от мин, гранат, взрывов и начинают медленно истекать кровью. Не оказав помощь, воспользовавшись кровоостанавливающим порошком, лейкопластырем или бинтом, можно в конце концов потерять бойца. Он будет жалобно рыдать до тех пор, пока не свалится замертво.

Если игра пошла наперекосяк, безжалостный враг наседает, а ваши солдаты ранены, истекают кровью, не могут шевельнуться, то лучше начать миссию заново. После успешного выстрела игру можно сохранить, а после неудачного маневра – загрузить (опять же правило работает лишь на нормальном уровне сложности). Со всем остальным помогают разобраться разбросанные там-сям листочки со значком лампочки. В них содержатся инструкции, как перемещаться, стрелять, передавать предметы, кидать гранаты, перетаскиваться и сбрасывать тела, обмениваться предметами, маскироваться, минировать двери и обезвреживать ловушки. Все эти сведения, равно как и секретные документы, имена и адреса попадают в «Журнал», кладезь бесполезной информации о пройденном.

«Операция Silent Storm» – это не просто военная тактика, есть в ней и весомая порция ролевых элементов, не всегда, впрочем, понятных ... С тем, что люди разные – выглядят по-разному, умеют разное, учатся по-разному и воют по-разному – не поспоришь. С базовыми ролевыми параметрами тоже проблем не возникает. Ясно, что такое стрельба, рукопашный бой, стрельба очередями и метание оружия. Но если копнуть глубже, например, в сторону особых навыков, то ролевая система может вас и разочаровать. Слишком уж она примитивная. Заглянув в панель персонажа можно увидеть массу параметров, в верхней части которой выводятся текущий уровень бойца, а синяя полоска показывает, сколько ему осталось до следующего уровня. Развитие навыков идет неравномерно – кто-то быстрее достигает следующего уровня, кто-то медленнее. Причем, рост уровня не зависит от того, чем солдат занимается: один постоянно воюет, другой открывает запертые двери и отыскивает ловушки, третий вовсе стоит в сторонке и ничего не делает. Между тем, добытый опыт распределяется поровну – конечно, не совсем справедливо, но ничего с этим не поделаешь.

Европе в огне

Не лишена недавно выпущенная версия *«Операции Silent Storm»*, по которой, собственно, и делался этот обзор, погрешностей, большей частью сущих мелочей. Думаете, для них в недрах Nival Interactive уже зреет первое исправление? Охотно верю. Всегда есть что изменить, улучшить и усовершенствовать... Например, что-то сделать с захлопывающимися дверьми, створками ворот или окон. Представьте: один ваш солдат тратил AP, чтобы растворить окно и увидеть через нее вражескую башку. Другой боец тоже окно невзначай закрывает. Кому, спрашивается, надо бить морду за такие проступки?

Не помешает усовершенствовать и такую чудесную операцию, как перехват? Враг лезет

Интерфейс персонажа можно назвать идеальным. Есть все. Можно и за ростом параметров следить, и навыки прокачивать, и медали посмотреть, и рюкзак проинспектировать.

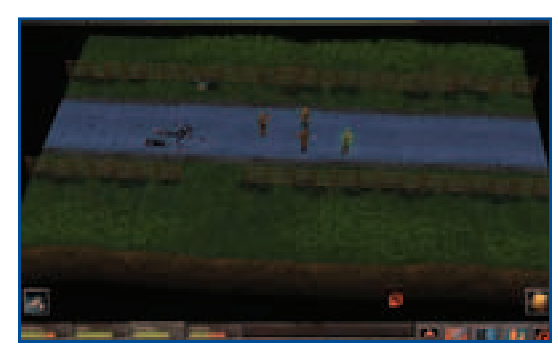




Когда-то это здание было целым, над полем летали бабочки и сытые нацистские патрули играли на губных гармошках... Если бы не спецгруппа союзников... Кстати, пулемет, установленный на ближнем мотоцикле – не бутафория. Одной очередью сносит несколько противников.



Любителям разрушать игра придется по вкусу. Можно заметить, сколько разрушений можно нанести одной очередью из ручного пулемета...



Случайные столкновения проистекают на небольших по размеру локациях. Несмотря на это, драйва получаешь не меньше.

и лезет и *«Операция Silent Storm»* дает право выстрелить в каждого. Сколько раз можно отказываться от выстрела? Не сосчитать! Да и зачем вообще так часто перехватывать ход, если персонаж не способен на ничего другое, кроме произнесения своей фирменной реплики в адрес оказавшегося на мушке врага? Другая ситуация, также связанная с перехватами, тоже весьма отвлекает. Досрочное право на выстрел может получить воин, еще ни разу не ходивший в предыдущем такте – это не вызывает трудности. Но затем он делает робкий шажок вперед и... управление снова получает противник, который на этот раз не промахнется... Предоставили возможность перехватить ход, так дайте пофантазировать, что делать с имеющимися AP.

А чем, спрашиваются, вымазывают себя наши персонажи, когда маскируются. Они становятся совершенно невидимыми, да еще и скрывают территорию вокруг себя. Такое впечатление, что они не от врага скрываются, а от игрока. Если замаскировать всех членов отряда да подойти к какому-нибудь забору, то трудно разобраться кто где. Никогда не думал, что пиксель-хантинг приживется и в тактических играх. С маскировкой связана и еще одна забавная особенность *Silent Storm*. Стоит замаскированный боец, мимо него тихонько крадется враг, при этом традиционная пошаговая перестрелка не начинается. Боец наш весь испереживается, видя какую удачу он упускает. Ситуация не из простых: и пальнуть боязно, ибо вся маскировка вмиг слетит, и упустить вражину не хочется.

Бестолковое поведение камеры не добавляет плюсов такой, напоминаю, неисправленной игре. Во время хода противника или нейтральной стороны, она то взимает куда-то ввысь, то неожиданно берет крупным планом какого-нибудь персонажа, которого даже и не видно толком. Вот и получается, мы то осматриваем местность с высоты птичьего полета, то упираемся глазами в какую-нибудь невзрачную кирпичную стену или дерево. А поскольку с течением времени расчет ходов противника будет занимать все больше и больше времени, то осматривать трещины в стене можно очень долго. Порой *«Операция Silent Storm»* попадает в «мертвые петли», когда работает меню, делаются клавишей «Print Screen» скриншоты, но полозка индикатора перемещений противника застывает примерно на середине и после этого часами не движется ни туда и ни сюда.

Подобных странностей *«Операция Silent Storm»* хранит в себе еще немало. Зачем, скажем, вражеские солдаты – живые, не раненные и в здравом уме – сбрасывают иногда все свои боеприпасы, делает круг и поднимает свое барахло. Вес он свой снижает таким образом, что ли? Или пытается выяснить, сколько врагов прячется в кустах? А кому офицер союзников кричит «Вперед» или «В атаку» – ведь вокруг никого. Один он присел за деревцем со своим убогим пистолетиком – бежать прочь со всех ног даже не догадывается.

Список недоработок и странностей можно продолжать еще долго. Хотя стоит ли? *«Операция Silent Storm»* хороша с ними и хороша без них. Игра получилась одновременно похожей и непохожей на *Jagged Alliance* – шедевр, на который, видимо, еще долго будут равняться настоящие и будущие тактические игры. Похожей своими военными действиями, обилием умений, ироничными репликами, попаданием, стрельбой по своим, ранениями, смертями от потери крови. И не похожей всем остальным – сюжетом, пусть несколько упрощенным по сравнению с *Jagged Alliance* (солдаты не устают, не спят, не тренируют ополчение), разнообразными врагами, необычной ролевой моделью, возможностью уничтожать здания и пользоваться всякими техническими приспособлениями, стационарными пушками и боевыми костюмами – панцеркляйнами. Этим проект и интересен.

За ценой не постоим

Заболтался я... Много слов уже сказано и можно сказать еще столько же... Например, о секретных миссиях, куда проникают через еле заметные глазу лазейки, тайных складах с оружием, особенностях винтовок, автоматов и пистолетов и преотличных панцеркляйнах. И о Шоне Линге (Shaun Lyng), который принимал участие в написании диалогов, как для *Jagged Alliance*, так и для *«Операции Silent Storm»*.

Не сказано об открытой архитектуре уровней, которые можно менять с помощью встроенного редактора, о функциях самого редактора, о формулах, на основе которых рассчитываются выстрелы, вероятности повреждений и обьемы причиненного ущерба. Все это еще предстоит выяснить, изучить и проанализировать. Но даже без всего этого *«Операции Silent Storm»* хороша такая, какая есть...



Физическая модель реализована на самом высоком уровне, а смерть каждого бойца по-своему неповторима. Когда мой автоматчик, пытаясь снять вражеского диверсанта, перебил стойку вышки, многострадальный труп очень кинематографично обрушился вместе с поврежденной точкой наблюдения.



Неудачный выстрел нацистского гренадера – пострадало только дерево.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Самый правильный *Jagged Alliance*, перенесенный во времена Второй мировой. Если бы не мелкие погрешности, можно было бы поставить отлично.

e-shop

ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ WWW.E-SHOP.RU WWW.GAMEPOST.RU

GAMEPOST

ИГРАЙ УДОБНЕЙ!

САМЫЕ МОДНЫЕ PC АКСЕССУАРЫ

просто набери: www.e-shop.ru

$209.99



Джойстик/ CH Flight Sim Yoke USB

$209.99



Педали/ CH Pro Pedals USB

$69,99



Наушники/ Sennheiser EH 2200

$179,99



Клавиатура/ Microsoft Wireless Optical Desktop Pro, Keyboard–Mouse Combo

$225





Spkrs/ VideoLogic DigiTheatre LC – Silver

$73,99

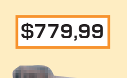
Джойстик/ 2.4GHz Logitech Cordless Controller

$125,99



Мышь Microsoft Bluetooth Wireless Intellimouse Explorer Glow Mouse

$779,99



Джойстик/ Flight Control System III (AFCS III)

$32,99



Наушники Nady QH–460

$559,99



Spkrs/ VideoLogic DigiTheatre DTS Platinum

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ
стоимость доставки снижена на 10%!



ТЕЛЕФОНЫ: (095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574





Поезд – одно из немногих средств транспорта, которым вы можете управлять. Хотя и здесь особенно не развернешься – ведь «поезд проедет лишь там, где проложен путь».

Чейзер: Вспомнить все

В плену у памяти. **СЕРГЕЙ АВЕРИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE/РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **CAULDRON ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **FPS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$6**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 650, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 1,35 GB HDD**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **INTERNET/LAN (2-62 ИГРОКА)**

Говорят, что все новое – хорошо забытое старое. Сегодня давайте вспомним далекий 1990 год и кинематографический хит того сезона под названием *«Вспомнить все»*. Если не смотрели – рекомендую, если смотрели – обязательно пересмотрите. В сочетании с описываемым ниже творением эффект будет примерно такой же, как от игры *American McGee's Alice* после прочтения педагогической поэмы Льюиса Кэрола.

Схожесть сюжетов игры и фильма лично у меня вызвали острое, хотя и практически незаметное, чувство дежа-вю.

Амнезия

Разумеется, со временем что-то поменялось. Дугласа Квейда теперь зовут Джон Чейзер (или Джон Беглец, это уже как вам будет угодно). Парень, по всей видимости, наворачивается с верхней полки плацкарта и при этом начисто забывает кто он и что он. Начинается безумная погоня за воспоминаниями.

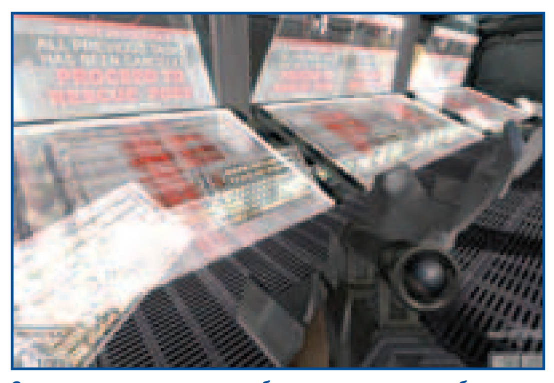
Побег с космической станции, которая, того и гляди, взорвется, приводит Чейзера на Землю, в трущобы американского мегаполиса (как типично). Здесь он попадает в мафиозную семью и несколько миссий вынужден выполнять задания местного крестного папаши. Залогом послушания является насильственно вживленный в голову жучок, готовый взорваться при малейшем намеке на бунт (о-па! Ничего не напоминает? Смесь *«Вспомнить все»* и *«Бегущий человек»*. Кстати, о бегущем... Бегущий, беглец. Не слишком ли много совпадений?) Идем дальше. Не без помощи активистов подполья от жучка удается избавиться, а заодно и расквитаться с мафиози. Вам помогает один из членов семьи, Гомез, на самом деле работающий на подполье. Вот только где-то к середине игры этот «Павлик Морозов» коварно пускает вам пулю в голову. Причем, без всякой на то видимой причины, оставляя вас в полном недоумении. Уж не знаю, чем защищен котелок Чейзера, но только этот контрольный выстрел вам - что слону комар. Падение, потеря сознания, пробуждение... И опять ничегошеньки не помните. Кошмар, о котором доценту из *«Джентльменов удачи»* только мечтать.

По ходу пьесы появится еще один дружелюбный (якобы) персонаж кавказкой наружности, который будет вам искать приключения на вторые 90. Когда вы разберетесь со всеми его врагами, негодяй нашпигует вас свинцом. Падение, потеря сознания, пробуждение... Нет, не гипс. Но близко. В конце концов вас предаст даже близкий друг, которому вы доверяли как самому себе. Ощущение не из лучших – кругом враги, положиться нельзя ни на кого.

Периодически отрываясь от прицела, вы пытаетесь вести «расследование» с целью выяснить, кто же подложил вам такую свинью. Все ниточки ведут на Марс («о-па» №2. Помнится, у Квейда тоже была навязчивая идея посетить эту красную планетку). Там, якобы готовится к производству армия андроидов, клонированных от идеального солдата. Если эта ватага поступит в распоряжение действующей армии – сопротивлению конец. «Сопротивлению чему?» – вполне законно спросите вы. Да какая разница? Сопротивлению этой ватаге, которая того и гляди поступит в распоряжение действующей армии. Одним словом, вы отправляетесь на Марс. И здесь, как водится, на вас вешают глобальную миссию по прорыву через все тяжкие в одиночку. Правда прорываться становится все труднее и труднее. Оппоненты, похоже, поняли с кем им приходится иметь дело и решили начать целиться. Пройдет немало времени, пока вы доберетесь до победного конца, замочите главного тирана и выясните... Нет, не буду вам перебивать аппетит. По-моему, и так достаточно вкусно, чтобы у вас потекли слюнки. Обратимся к деталям.

Ловцы свинца

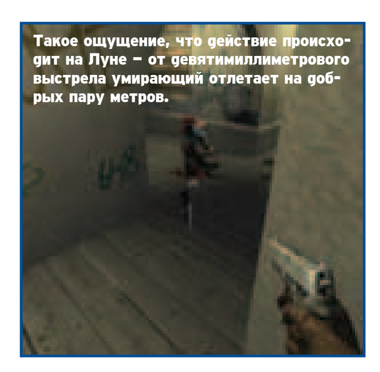
Насколько вы можете себе представить, количество оппонентов исчислению не поддается – стрелять придется много и долго. Каждый супостат всецело отражает окружающий его антураж. В трущобах вас встретят отморозки в потертых джинсах и нательных майках, в китайском квартале – ниндзя, на российском космодроме – спецназ, в японском отеле – охранники, отдаленно напоминающие людей в черном, ну а на Марсе – целые толпы патрулей, закованных в титановые доспехи. Для каждого врага характерно свое поведение. Бандиты умеют выкатываться из-за препят-



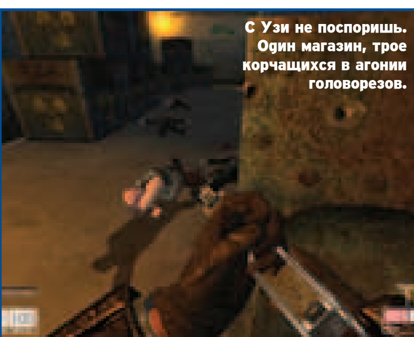
Судя по инженерному отсеку, в будущем в компьютерах будут интерактивные не только мониторы, но и клавиатуры.



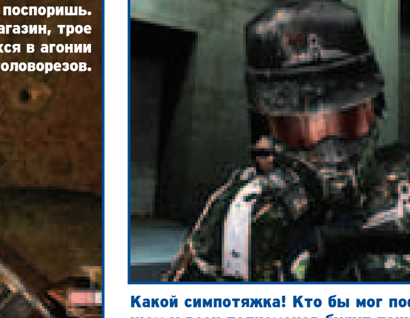
Вода – отдельное достоинство движка. Выглядит весьма натурально. Жаль, что физика передвижения в воде не сохранена.



Такое ощущение, что действие происходит на Луне – от девятимиллиметрового выстрела умирающий отлетает на добрых пару метров.



С Узи не поспоришь. Один магазин, трое корчащихся в агонии головорезов.



Какой симпотяжка! Кто бы мог подумать, что в будущем у всех полисменов будут такие униформы.

ствий (Чейзера, кстати, к моему глубочайшему сожалению, этому приему не научили) и прятаться в засадах. Навыки ниндзюцу позволяют узкоглазым негодяям прыгать с крыш и обратно так, словно они преодолевают считанные сантиметры, а не метры. Коварный AI спокойно может дать вам пробежать мимо автоматчика и полить свинцом незащищенную спину. Оппоненты даже орут на своем наречии! В китайском квартале вы услышите только неразборчивое японское бульканье. Когда же дело дойдет до рядовых охранников – сможете кардинально пополнить свой лексикон нецензурной лексики фразами типа «Иди сюда, свинья!» или «Убейте эту с...ку!!!»

Одним словом, кругом враги. И это только их одушевленная часть, ибо будет еще и неодушевленная. Например, подводная миссия (да, будет и такая) нашпигована стационарными охранными гарпунными пушками, реагирующими на движение. В потолки марсианских зданий вмонтированы замаскированные турели, реагирующие на движение и выстрелы – поливают огнем из четырех крупнокалиберных пулеметов. Ну и самые опасные враги – люди в экзоскелетах. С виду – робот в два человеческих роста, но за стеклом шлема просматривается человеческая физиономия.

С этими бороться труднее всего – экзоскелет делает обладателя практически неуязвимым, слабое место – шлем. Кстати, на последних уровнях вам доведется примерить этот костюмчик самому, защищая базу от целой армии врагов в тяжелых скафандрах и экзоскелетах. Повеселитесь на славу.

Арсенал

То, чему я пел дифирамбы в preview и чему спою целую арию сейчас. Кажется, еще никогда не было такого шикарного выбора вооружения за спиной героя 3D шутера. Начать с того, что десяти слотов под оружие разработчикам показалось мало – они приаттачили почти каждому слоту по альтернативному стволу. То есть, нравится вам Узи – бога ради, стреляйте. Не нравится – смените на H&K MP5. На советском космодроме появляется альтернатива штурмовой винтовке M16 – российская классика AK74. Кроме того, полный джентльменский набор спецназовца – перочинный ножичек, пистолет, шотган (роль которого выполняет двуствольный винчестер), гранатомет M60 и ручные осколочные гранаты. И это только Земное оружие. Перелетая на Марс, вы получаете доступ к совершенно иному набору вооружения. Пистолетный слот занимает футуристичный Calico, вместо пистолетов-автоматов появляется Беретта, вместо M16 атакующие вас штурмовики вооружены автоматом H&K. Вы получаете и тяжелое скорострельное вооружение, в том числе и ракетомет. Ну и, разумеется, снайперские винтовки.

Несмотря на такое изобилие, это еще не все. Практически у каждого ствола есть альтернативный режим стрельбы, а иногда даже не один: снайперский прицел, подствольный гранатомет и режим ведения огня. Причем для некоторого оружия существует три режима: одиночные выстрелы, очередь и полностью автоматическая стрельба. Каждое оружие имеет свой характерный звук стрельбы и отдачу. По законам физики, чем крупнее калибр, тем круче вам ствол поднимает вверх. При умелом использовании отдачу можно очень эффективно использовать, прошивая неприятелей очередями от паха до головы. Во многих случаях одной такой меткой очереди хватает, чтобы уложить охранника в легком защитном костюме.

Кстати, о системе нанесения повреждений. Конечности противников, к сожалению, не отстреливаются. При попадании в руку или ногу, раненый делает вертлявое движение и отступает, чтобы че-



Арсенал: подробнее

Пистолет SIG SAUER P226
Калибр: 9мм
Режим ведения огня: полуавтоматический
Прицельная дальность: 25 метров
Магазин: 15
Вес без патронов: 800гр

Пистолет CALICO MX950
Калибр: 9мм
Режим ведения огня: полуавтоматический/очередями по три выстрела
Прицельная дальность: 25 метров
Скорострельность: 15 выстрелов в секунду
Магазин: 50
Вес без патронов: 1,7кг

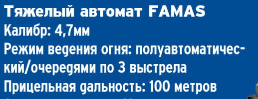
Пистолет-автомат BERETTA M12
Калибр: 9мм
Режим ведения огня: полуавтоматический/автоматический
Прицельная дальность: 25 метров
Скорострельность: 10 выстрелов в секунду
Магазин: 32
Вес без патронов: 3кг

Пистолет-автомат INGRAM M10
Калибр: 9мм
Режим ведения огня: полуавтоматический/автоматический
Прицельная дальность: 25 метров
Скорострельность: 15 выстрелов в секунду
Магазин: 30
Вес без патронов: 2,84кг

Штурмовая винтовка M16
Калибр: 5,56мм
Режим ведения огня: полуавтоматический/очередями по 3 выстрела
Прицельная дальность: 100 метров
Скорострельность: 15 выстрелов в секунду в автоматическом режиме, 25 выстрелов в секунду при стрельбе очередями
Магазин: 30
Вес без патронов: 3,3кг

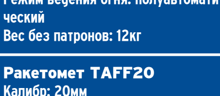
Штурмовая винтовка H&K G11
Калибр: 4,7мм
Режим ведения огня: полуавтоматический/очередями по 4 выстрела
Прицельная дальность: 100 метров
Скорострельность: 10 выстрелов в секунду в автоматическом режиме, 32 выстрела в секунду при стрельбе очередями
Магазин: 50
Вес без патронов: 3,5кг

Тяжелый автомат FAMAS
Калибр: 4,7мм
Режим ведения огня: полуавтоматический/очередями по 3 выстрела
Прицельная дальность: 100 метров
Скорострельность: 10 выстрелов в секунду в автоматическом режиме, 20 выстрелов в секунду при стрельбе очередями
Магазин: 30
Вес без патронов: 5,5кг



Гранатомет GDL2B
Калибр: 60мм разрывные
Режим ведения огня: полуавтоматический
Вес без патронов: 12кг

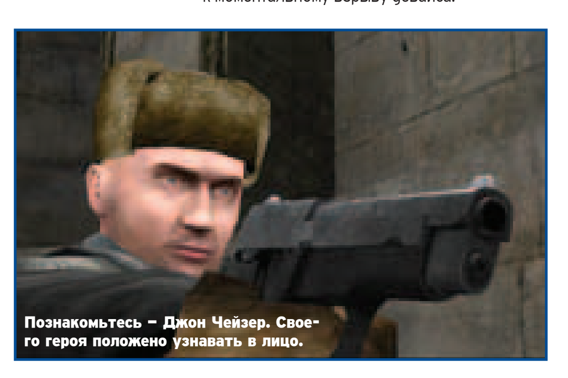




Ракетомет TAFF20
Калибр: 20мм
Режим ведения огня: полуавтоматический/очередями по 4 выстрела
Прицельная дальность: 100 метров
Скорострельность: 4 выстрела в секунду
Магазин: 20
Вес без патронов: 12кг



рез секунду появиться вновь с оружием на изготовку. В конечности можно стрелять довольно долго (даже самый простенький супостат выдерживает с пяток попаданий), поэтому целиться приходится в голову. Прямое попадание в котелок укладывает любого охранника легкого и среднего класса. Так что, если считаете себя снайпером, то забивайте на тяжелое скорострельное оружие с его мощной отдачей и ходите с пистолетом, дырявя черепа. С экзоскелетными гадами все несколько сложнее – им нужно зарядить в шлем целый магазин, чтобы они отдали концы. У механических врагов тоже есть уязвимые точки, типа головы – меткое попадание в эту точку ведет к моментальному взрыву девайса.



Познакомьтесь – Джон Чейзер. Своего героя положено узнавать в лицо.



При перезарядке можно хорошенько разглядеть оружие. Можно даже прочитать название завода изготовителя.

Красота

Ну и несколько слов о высоком. О красоте, которая должна спасти мир (хотя она только и делает, что требует жертв). Не знаю, может быть, я просто отстал от жизни и сейчас такие шедевры на мониторе – совсем не редкость. Но мне понравилось. Если уж у вас Китайский Квартал, то всюду понатыкана неоновая реклама с иероглифами. Если советский космодром – так значит с неба обязательно валит снег, а стены украшают гигантские алые звездочки. Да что там, в радиорубке я нашел приемник, передающий... станцию «Маяк»!!! Подводная миссия, оказавшаяся одной из самых трудных, «протекает» на кладбище погибших кораблей, причем, большую часть времени приходилось плыть внутри этих махин. Представляйте – корабли ведь лежат под углом. Так я половину миссии проплыл, наклонив голову на 45 градусов вправо, вторую половину – на 45 градусов влево. Иначе заблудился бы...

Очень радует качество выполнения оптических прицелов – их несколько, не только у снайперской винтовки. Так, например, оптикой снабжены AK74 и автомат H&K. Последний вообще работает в комбинации с прибором ночного видения для разборок в темноте. Есть даже отдельная снайперская миссия – сидите на самой верхотуре маяка и отстреливаете движущиеся мишени, освобождая дорогу транспорту. Максимальное увеличение снайперской винтовки приближает мишень на расстояние вытянутой руки.

Операция прикрытия – сидите себе в башне маяка и отстреливаете всех нападающих. Оптический прицел снабжен прибором ночного видения – специально для ночной миссии.

Так, о чем я забыл рассказать? Ах, да! Кровь. Не скажу, что шутер получился мясным, но все же плотно кушать перед игрой я вам не советую. Дело в том, что кровавую физику разработчики воплотили как нельзя лучше. И при попадании в противников, ошметки летят на стены. Получаются очень красивые и красноречивые кляксы. Готов поклясться, что первые несколько секунд кровь даже стекает вниз!

Чертовски не хочется сбивать идиллический настрой, но не сказать об этом не могу. Парочка графических багов, все же присутствует. Те же самые кровавые кляксы появляются с завидным постоянством. Вне зависимости от того, насколько далеко противник от стены. 4 метра? Без проблем! 10? Все равно нарисуем. Ну и ставшая классической схема стрельбы через дверь. То есть, открываете дверь – за ней пытается спрятаться охранник, чтобы пропустить вас вперед и залить свинцом спину. Что-то этот парнишка неправильно рассчитывает и рука с автоматом на изготовку проходит сквозь дверь. Я, не будь дурак, закатываю в эту самую руку очередь. Сдавленный крик и тишина – засада обезврежена. Ну, это так, мелочь, чтобы вам жизнь медом не казалась.

Ух, ну не песня ли получилась? Как бы закончить такую елейную оперу? О! Закончу я цитатой из блокбастера, с которого начинал – *«Вспомнить все»*: «Итак, вы секретный агент. У вас очень важное задание. Вас все пытаются убить – справа, слева. Вы встречаете прекрасную женщину... Я не хочу вам все портить, Даг. Но уверяю вас, когда все это закончится, вы получите девушку, всех плохих убьете и спасете всю планету. Ну, скажите мне, неужели это не стоит лишних 300 кредиток?»

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Вердикт: Лучший шутер по сюжетной линии одиночных миссий. Захватывает почище любого новомодного блокбастера синематографа.



Мисс Крофт легко управляется с врагами безо всякого оружия!

Tomb Raider: Angel of Darkness

Есть еще порох в пороховницах? **глеб соколов**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS INTERACTIVE/НОВЫЙ ДИСК**
РАЗРАБОТЧИК: **CORE DESIGN**
ЖАНР: **ACTION-ADVENTURE**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$30.00**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 500, 128 MB RAM, 3D-КАРТА С 16 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 700, 256 MB RAM, 3D-КАРТА С 32 MB**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Продолжения приключений незабвенной Лары Крофт – искательницы приключений, меткого стрелка, а по совместительству – еще и ученого-археолога, нам пришлось ждать довольно долго. В свое время разработчики, окрыленные небывалым успехом *Tomb Raider*, умудрились за весьма короткий срок выпустить целых четыре (!) продолжения оригинальной игры. И если *Tomb Raider 2* пошел на «ура», то к третьей части многие отнеслись уже заметно более скептично... На момент выхода *TR: Chronicles* знаменитая линейка игр от Core Design и Eidos Interactive успела заслужить репутацию одновременно революционной (в начале) и склонной к определенному консерватизму (в конце). От мисс Крофт и ее создателей уже никто, в общем-то, и не ожидал ничего нового, кроме очередной порции акробатических трюков, приправленных набором очевидных для данного жанра головоломок (прыгни – найди ключ – открой дверь)... И это был повод задуматься.

На раздумья у разработчиков ушло добрых два года. За это время в игровой индустрии многое успело измениться – если и не радикально, то весьма заметно. Поэтому нет ничего удивительного в том, что и от продолжения *Tomb Raider* мы вполне обоснованно имели право ожидать чего-нибудь новенького.

На деле же очередная история о похождениях Лары, получившая загадочное, хотя и не слишком оригинальное название – *Angel of Darkness*, оказалась одним из тех сиквелов, где отличия от оригинальной игры приходиться разыскивать с помощью увеличительного стекла. И еще не факт, что получится...

Первое, что сразу же бросается в глаз, – значительно улучшенный движок нового *Tomb Raider*. Мягкие динамические тени, использование карт освещенности, грамотная анимация персонажей... Игра действительно похорошела и выглядит вполне современно. С другой стороны, графические красоты, конечно, радуют глаз, но на них одних далеко не уедешь. Поэтому, вдоволь насмотревшись на отлично детализированные трущобы где-то на окраинах Парижа и разгуливающую среди них Лару, волей-неволей приходиться приступать к изучению собственно игрового процесса. Благо, заботливые разработчики в самом начале игры предусмотрели буквально во всех «проблемных» местах подсказки, способные за достаточно короткий срок помочь вам освоиться в мире нового *Tomb Raider*'а.

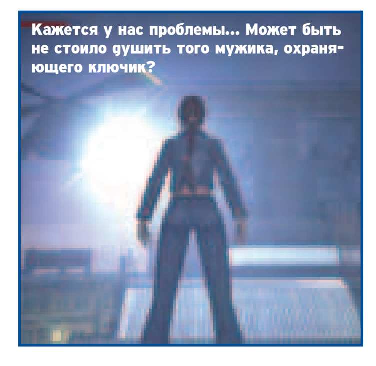
Но начать знакомство с игрой стоит все же с ее сюжета. Ибо в *Angel of Darkness*, как впрочем, и во всех предыдущих приключениях Лары Крофт, ему уделяется весьма серьезное внимание. На самом деле, с первых же секунд в глаза бросается еще сильнее возросшая кинематографичность игры – и дело даже не в камере, стремящейся занять далеко не всегда удобное для игрока, но эффектное с точки зрения обзора прелестей Лары положение. Сюжет нового *Tomb Raider* не просто линеен – он так же предсказуем, как, скажем, стандартная экранизация классического произведения. Никаких отклонений от заданной линии, почти никаких импровизаций. Обвиняемая в убийстве Лара спасается бегством от полиции, пытающейся то забросать героиню газовыми бомбами, то попросту расстрелять с вертолета... При этом, у вас нет ни единого шанса выбрать в какую дверь свернуть, или, скажем, встретить случайного NPC. Вообще, порою складывается ощущение, что окраины Парижа – удивительно пустынный район, где люди на улицу не выходят уже после 5 вечера (что, впрочем, вполне объяснимо, учитывая распространенность в тамошних краях таких вот погонь с применением различных видов оружия за всего лишь одной, и к тому же безоружной девушкой). Единственное живое существо, которое мне удалось повстречать в начале игры, оказалось не слишком дружелюбно настроенной псиной, сидящей к тому же на цепи. Еще одного встречного – какого-то тугодума с пистолетом – Лара придушила одним движением (ага, видимо, использование тяжелого вооружения против скромной мисс Крофт не так уж и неоправданно...). Конечно, потом будут у нас и «нелинейные» диалоги (M&M отдыхает), и жутко таинственные мировые заговоры (а куда без них?!) под руководством злобного Алхимика, и даже друзья и союзники, которые не только добрым советом помогут, но и подстрелят парочку негодяев! В целом, сюжет *TR: Angel of Darkness* не выглядит шедевром, но для своего жанра вполне подходит, а главное, на «отлично»справляется с задачей создания эффекта интерактивного кино.



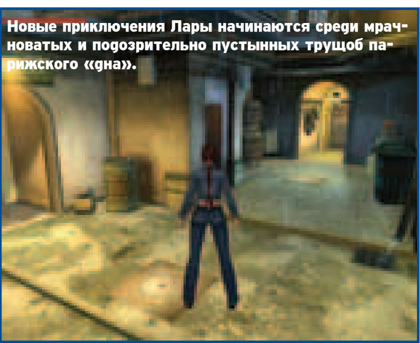
Какая же детективная история может обойтись без бармена-неудачника, который знает все на свете? *Tomb Raider* – не исключение!



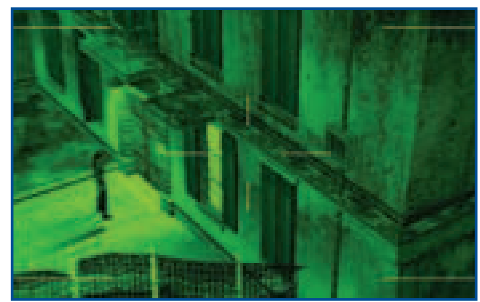
Возможности режима скрытного перемещения позволяют Ларе заранее обнаруживать присутствие врагов за ближайшим поворотом.



Кажется у нас проблемы... Может быть не стоило душить того мужика, охраняющего ключик?



Новые приключения Лары начинаются среди мрачноватых и подозрительно пустынных трущоб парижского «дна».



Полиция обнаружила героиню, и теперь нам предстоит хорошенько побегать от стражей порядка.

А что же игровой процесс? Ну, тут у нас все по старинке – бегаем, прыгаем, ищем ключи, открываем двери... Хотите нововведений? А оно вам надо? Да, увы (или к счастью – кому как), ничего принципиально нового в плане геймплея *TR: Angel of Darkness* предложить не в состоянии. Лара по-прежнему отлично бегает, прыгает, лазает по лестницам, и любые препятствия (кроме специально установленных дизайнерами) ей не помеха. Задания, как правило, сводятся к преодолению разнообразных преград, расставленных коварными разработчиками, или добыванию предметов (либо нахождению NPC), необходимых для дальнейшего развития сюжета. Прохождение любой карты в новом *TR* – это долгий и мучительный процесс. Потому как без специальной подготовки найти правильный способ преодоления очередного препятствия (будь то закрытая дверь, бездонная пропасть или тупик) совсем не просто. Иногда это выглядит вполне логично, а иногда – здорово раздражает. Например, в самом начале игры, в момент преодоления Ларой ступенек заброшенного дома, преследуемая полицией героиня оказывается в ловушке – выясняется, что газ из гранат, брошенных заботливыми служителями порядка и законности, действует на мисс Крофт так же, как и на всех остальных смертных, – через некоторое время девушка теряет сознание и game over. В общем, выход один - действовать как можно быстрее, не забывая подбирать разбросанные кем-то среди пустых коридоров аптечки. Преодолев лестницу, Лара оказывается перед еще одним нагромождением досок, ящиков и прочих предметов обихода, идентификации не подлежащих. Казалось бы – проще всего будет перелезть все это, либо же наоборот – проползти под образовавшими своеобразную арку балками. Я уж не говорю об еще одном, вполне логичном решении – отодвинуть мешающую доску. Но нет, Лара в упор не желала проходить завал, словно упираясь в невидимую преграду. Помучаться пришлось изрядно, а в результате выяснилось, что для преодоления данной кучи мусора, нужно передвинуть ящик пролетом ниже, залезть на него, подпрыгнуть, ухватиться за лестничные перила, перелезть и т.д. и т.п. Т.е. сделать то, до чего обычная человеческая логика с первой попытки (а действовать-то ведь еще приходиться на скорость!) дойти совершенно не в состоянии. Хорошо еще, что частенько в подобных местах игра (от имени Лары) сообщает вам о том, что же все-таки необходимо предпринять, хотя, с другой стороны, в такие моменты *TR* отчетливо попахивает ничем не прикрытой казуальщиной... Но больше всего развеселили вашего покорного слугу так называемые «ролевые элементы», которым, как ни удивительно, нашлось место и в новом *Tomb Raider* (похоже, что в последнее время это становится традицией, и каждый уважающий себя разработчик стремится упомянуть о наличии элементов RPG в своем детище). Собственно говоря, наличие этих самых «элементов» заключается в том, что периодически, выламывая очередную дверь, Лара гордо сообщает нам, что чувствует себя еще более сильной. Да уж...

В отношении всего остального (т.е. музыки, озвучки и спецэффектов), *Tomb Raider: Angel of Darkness* выглядит (и звучит) вполне солидно – как и пристало продолжению столь известной и популярной игры. Вполне достойными кажутся и ролики, в том числе, снятые на движке. Единственное, что хочется от всей души пнуть, – так эту главную гордость разработчиков *TR* – камеру! Как ни крути, эта хитрая бестия по-прежнему живет собственной жизнью, отнюдь не всегда заботясь об удобстве игрока. Тут вам и потеря обзора, и провалы сквозь полигоны... Но с другой стороны, на фоне остальных игр с видом от третьего лица, *TR: Angel of Darkness* со своей камерой выглядит не так уж и плохо.

За довольно короткий срок *Tomb Raider: Angel of Darkness* успел заслужить во всем мире весьма значительную и вполне объяснимую популярность. Конечно, игру нельзя назвать «хитом всех времен и народов». Но целый ряд объективных достоинств – известная и любимая народом героиня, отличная графика, прекрасно переданное ощущение присутствия в интерактивном кино (умело приуроченное к выходу на экраны одноименного художественного фильма) – помогли новому *TR* подняться выше уровня простой среднестатистической приключенческой аркады с видом от третьего лица. А потому очередное возвращение Лары Крофт можно считать вполне успешным, хотя и не настолько триумфальным, насколько хотелось бы. Но ведь это еще не конец, не так ли?

Камера, эта хитрая бестия, по-прежнему живет собственной жизнью, отнюдь не всегда заботясь об удобстве игрока.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Вполне достойное продолжение знаменитой линейки игр, которое придется по душе не только поклонникам Лары Крофт, но и всем любителям жанра Action-Adventure.

Red Faction II

Революция опять отменяется! ТЬЕРРИ НГУЕН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **THQ**
РАЗРАБОТЧИК: **OUTRAGE GAMES & VOLITION INC.**
ЖАНР: **FPS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500MHZ, 128 MB RAM, 1.1GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 1GHZ, 256 MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Red Faction II – очень важная и гордая собой особа. Она ходит с высоко поднятой головой и напыщенно бросает обрывки фраз о «революции в жанре 3D-Action», «разрушаемых уровнях», «управляемых машинах» и «стреляющем сквозь стены оружии». Но увы, начав играть, ты очень быстро понимаешь, что все это - полнейшая демагогия, а на самом деле мы получили заурядный, абсолютно линейный и примитивный шутер, с трудом дотягивающий до среднего уровня качества.

«Сюжет» *Red Faction II* вполне сгодился бы для какого-нибудь штампованного голливудского боевика со Шварценеггером в главной роли. Периодически демонстрируемые cut-scenes я, как правило, просто проматывал, но проблема заключается в том, что на всех уровнях вы вынуждены слушать радио, из которого бесконечным потоком несутся возмущение, зубовный скрежет и риторика по поводу гибели очередного диктатора. Вам хочется взрывать и крушить, а вместо этого на вас обрушивают море всевозможной, якобы, сюжетной тарабарщины. Потуги авторов сделать историю сложной и непредсказуемой выглядят откровенно жалко – когда примерно в середине игры сюжет вдруг делает резкий поворот, это не вызывает ни малейшего удивления, а лишь усталую покорность. А голоса Ланса Хенриксена и Джейсона Стрэтема лишь усиливают общее неприглядное впечатление...

Знаменитая технология Geo-Mod, перекочевавшая в *Red Faction II* прямиком из первой части и, теоретически, позволяющая вам разрушать игровые уровни, по замыслу авторов, должна была сделать игру еще более интересной и увлекательной. Проблема заключается в том, что одни объекты взрывать можно, а другие - нельзя, и последних НАМНОГО больше. Не раз и не два вы будете наблюдать комичное зрелище, когда стены разрушаются от взрывов гранат неподалеку, а окна – выдерживают прямые попадания ракет...

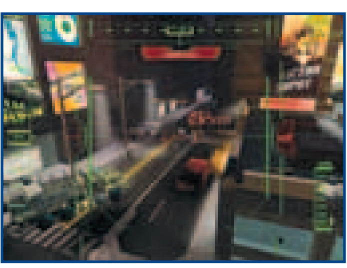
Помимо традиционного отстрела врагов и строго дозированного разрушения зданий, *Red Faction II* предлагает нам еще и сражения на боевых машинах. Звучит это весьма заманчиво – но лишь до тех пор, пока не выясняется, что большую часть времени игроку предстоит ездить на машинах, управляемых AI, выполняя функцию стрелка. Правда, есть два транспортных средства, которыми управлять все-таки можно – Power Armor и Submarine, – но их наличие никак не компенсирует тот факт, что езда на танке и Airship'е больше всего напоминает классический аркадный «рельсовый шутер». Кроме того, игровые уровни настолько тесны, что даже в Power Armor двигаться, как правило, можно только вперед и никуда больше...

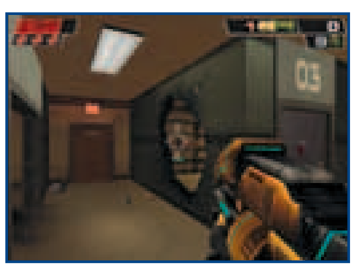

На заключительных этапах игры безмозглых солдат сменяют еще более тупые зомби.



Вы можете забраться внутрь этого робота, но на свободу передвижения лучше не рассчитывать – коридоры слишком узкие.

Стены разрушаются от взрывов гранат, а окна выдерживают прямые попадания ракет.


Езда на боевых машинах больше всего напоминает аркадный «рельсовый шутер».


Взорвать стену – проще простого, но вмурованная в нее дверь – неуничтожима.

Общую безрадостную картину усугубляет тупейший AI. Противники ведут себя настолько примитивно, что твои мозги, в буквальном смысле, цепенеют – независимо от того, сражаешься ли ты против умственно отсталых солдат или, на заключительных этапах игры, – против еще более безмозглых «одержимых» (футуристический вариант зомби). Вообще, ближе к концу игры и без того не очень интересные сражения *Red Faction II* вырождаются в полный отстой...

А еще в игре нет нормального мультиплеера – только Botmatch. И это при том, что и первая часть, и PS2-версия имели полноценный многопользовательский режим! Но в *Red Faction II* вы можете сражаться исключительно с дубиноголовыми компьютерными оппонентами. Кроме того, новые уровни становятся доступными лишь по мере прохождения одиночной кампании, а лежащие на земле предметы отображаются мультяшными иконками, что придает многопользовательской игре какой-то детский и «дешевый» вид.

Систему сохранения *Red Faction II* можно по праву назвать самой дурацкой и бесполезной на свете. Кликнув на кнопке «Save your progress», вы сохраняете ситуацию на момент пересечения персонажем последнего чек-пойнта. Но поскольку игра и так автоматически сохраняется на каждом чек-пойнте, получается, что функция «Save your progress» просто дублирует последний авто-сейв, и все. Иными словами, вместо того, чтобы написать нормальный сетевой код, разработчики включили в *Red Faction II* абсолютно бесполезную опцию, повторяющую то, что игра и так делает без малейшего вашего участия.

Оружие и озвучка неплохи, но это ни в коей мере не компенсирует общую отстойность *Red Faction II*. Грустно признавать, что создатели бессмертного *Freespace 2* выдали нам настолько низкопробный продукт. Если говорить мягко, то *RF2* – это в меру увлекательный, хотя и примитивный, фантастический шутер, а если грубо – жуткая, вопиющая посредственность.


ВЕРДИКТ

Жалкое зрелище. Душераздирающее зрелище.



Большую часть времени вам предстоит созерцать пейзажи, напоминающие этот.

Eve Online: The Second Genesis

Космический мусор. **АРКАДИАН ДЕЛЬ СОЛ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **CCP**
ЖАНР: **MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99 + $12.95 В МЕСЯЦ**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 450, 128MB RAM, 1GB НА ДИСКЕ, СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТ 56K**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **256MB RAM, 128MB VIDEO, ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ СВЯЗИ С ИНТЕРНЕТ**
MULTIPLAYER: **МАССОВЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ**

Из *Eve Online* мог бы получиться настоящий шедевр. У игры потрясающая графика, а уж музыка – это вообще нечто невероятное. К сожалению, все эти достоинства на корню губятся жутко неудобным интерфейсом и корявым управлением.

Игровой экран – набор всевозможных всплывающих окошек и меню, и большую часть времени вы тратите на бесконечные click-and-drag манипуляции. Например, после завершения добычи минералов на астероиде вы должны причалить к станции, открыть окно своего корабля, открыть окно станции, а затем перетащить руду из одного окна в другое...

Если, призвав на помощь всю свою силу воли, вы и после этого продолжите играть, то обнаружите, что *Eve Online* была выпущена в продажу в совершенно недоделанном состоянии. То и дело выходят патчи, фиксящие всевозможные баги, но как правило, быстро выясняется, что лекарство оказалось хуже болезни, и выпускается новый патч, возвращающий игру к исходному состоянию. Сервер постоянно уходит в аут, что совершенно недопустимо для игры, за право пользования которой вы должны ежемесячно выкладывать кругленькую сумму. А официальный сайт *Eve Online* больше всего напоминает хаос, разразившийся на территории бывшего СССР после его распада: каждая функция действует независимо от всех остальных и, как правило, – наперекор всякому здравому смыслу. Онлайновая база данных, форумы поддержки, интерфейс отправки авторам вопросов – все эти вещи требуют отдельного ввода логина и пароля. Быть может, я несколько старомоден, но на мой взгляд, платя 13 долларов в месяц, я вправе рассчитывать на бесплатную телефонную службу поддержки, и чтобы на другом конце провода на мои вопросы отвечал живой человек!..



Система настройки внешности персонажа выполнена на пять с плюсом. Вдоволь повозившись с ней, вы получите невыразительный портрет размером с почтовую марку...

Есть у *Eve Online* и свои достоинства. Например, в отличие от других онлайновых игр, где рост ваших скиллов напрямую зависит от того, сколько железа вы добыли и скольких троллей завалили, здесь используется т.н. «принцип таймера». Вы просто выбираете навык, который хотите улучшить, и по прошествии определенного времени, он увеличивается на единичку. Что же тут такого? – спросите вы. А все дело в том, что таймер не останавливается, когда ты выходишь из игры! На высоких уровнях можно просто поставить скилл на прокачку и уехать на несколько дней отдыхать... Кроме того, подобная система роста навыков позволяет тратить по 8 часов в день на работу без ущерба для развития персонажа.

Итак, что мы имеем? *Eve Online* нельзя назвать полным отстоем, но если вы мечтали о динамичном космическом шутере с ролевыми элементами, то знайте – на сей раз ваша мечта не сбылась.

Все достоинства на корню губятся жутко неудобным интерфейсом и корявым управлением.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Графика и звук – супер, а геймплей – никакой...



Оцените качество прорисовки – в мониторе отражается даже противоположная дверь.

Kreed

Один лев стоит стаи шакалов. **СЕРГЕЙ АВЕРИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **BURUT CT**
ЖАНР: **FPS**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$3**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 256MB RAM, GEFORCE2**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1000, 512MB RAM, GEFORCE3**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-32 ИГРОКА)**

Знаете, что на самом деле есть «двигатель прогресса»? Нет, отнюдь не реклама. Прогрессом движет обыкновенная человеческая жадность, друзья мои. То самое, вечное «дайте-мне-таблеток-от-жадности-и-побольше». К миру компьютерных игр это относится всецело. Судите сами – не успела выйти какая-нибудь новомодная игрушка с захватывающим сюжетом и запредельными техническими возможностями движка, а геймерам уже подавай что-нибудь свеженькое. И не просто свеженькое, а не менее прикольное того, что еще не успело покрыться пылью на полках. Бедолаги-разработчики лезут из кожи вон, чтобы усладить глаза и воображение зомбированных игроманией подростков, с трудом справляясь с темпом, задаваемым вездесущим прогрессом. В такой безумной гонке хиты рождаются с большим трудом. Причем затраченные усилия дизайнеров и программеров сопоставимы разве что со всеми тяжкими беременных родильного отделения среднестатистической больницы.

Мы с вами, конечно, об этом не подозреваем, не догадываемся, да и не особенно и хотим погружаться в детали. Нам интересен только конечный результат. Так вот, нетерпеливые вы мои, принимайте тот самый вожделенный результат. Он называется «Вселенная Криг».

Вера

Сюжет переносит нас в не столь отдаленное будущее – в середину третьего тысячелетия. Новые технологии в освоении космоса позволили человечеству претендовать на колонизацию и освоение других звездных систем. Как водится, не могла не появиться конкуренция. Насекомообразные представители расы тиглаари при первом же контакте повели себя крайне не дружелюбно. Началась многолетняя война за лидерство. Обе стороны несли многочисленные потери и противостояние бы, наверное, закончилось только лишь тотальным уничтожением одной из рас. Если бы в космосе в районе родной планеты тиглаари не появилась некая субстанция, именуемая в быту просто черной дырой. По слухам, она поглотила множество колонизованных захватчиками планет и даже саму Джодх-Кхан, родину оккупантов. Любой корабль, попадавший в поле активности черной дыры, пропадал навсегда. Земные власти объявили квадрат «потенциально опасным» и запретили кораблям приближаться к «Красному Сектору». Как все недоступное человеческому сознанию, черная дыра не только пугала, но и притягивала. Став залогом перелома в многолетней войне в пользу человечества, люди обрели веру в победу. Эта вера получила название «Криг» (перевод с межгалактического).

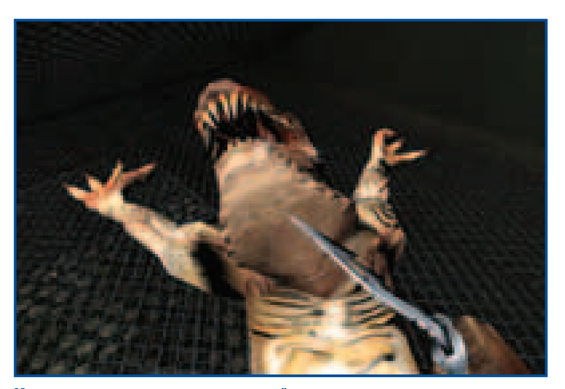
Ваш герой, Даниил Грок, попадает в черную дыру совершенно случайно. Хозяин корабля, на котором Грок работал охранником, заключил какую-то сделку с последователями учения о Криге и, наплевав на ограничения, направил свой корабль «Асперо» прямо в сердце «Красного Сектора». В итоге, корабль получил множественные повреждения и в живых из команды остались только вы. Мир, открывшийся по ту сторону воронки, оказался завораживающим и одновременно кошмарным. Множество планет и порядком потрепанных кораблей составляли свою небольшую звездную систему. Выхода из этой системы не было, а если и был, то никто из туземцев его не мог найти. Отчаявшиеся звездолетчики сходили с ума от безысходности. В этом мире вам предстоит докопаться до истинной причины возникновения аномалии и выбраться наружу.

Итак, что есть «Криг»? Снаружи – слепая вера в некое необъяснимое космическое явление где-то на задворках Галактики. Нечто таинственное, возведенное неутомимыми фанатиками в разряд объектов поклонения и паломничества, несмотря на запреты. Внутри - это мир беззакония и насилия; мир джунглей, где выживает сильнейший; мир, который живет по жестоким законам преступного мира: «Не верь, не бойся, не проси».

Безнадега

Насколько вы можете догадаться, мир Криг получился весьма мрачным. Помимо кораблей, в этом мире есть и несколько полноценных планет, бывших не в состоянии противостоять мощному силовому полю черной дыры. По всей видимости их засосало по слезным просьбам любителей открытых пространств. Специально для страдающих критической стадией клаустрофобии Данила будет любоваться каменными и песчаными равнинами, каньонами, плато и прочими элементами ландшафта.

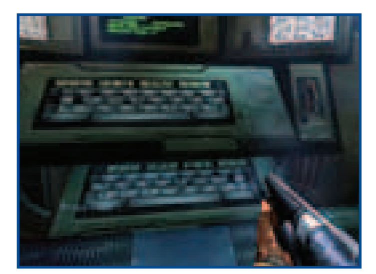
Хотя большая часть действия происходит на кораблях таких же бедолаг, как хозяин искореженного «Асперо». Мрачные стены, сплошной металл, изредка чередующийся со стеклом; стальной пол, услужливо размножающий эхом гулкий звук ваших шагов; редкие, но чертовски яркие, буквально ослепляющие лампочки. Добавьте сюда бесконечный бардак – все перевернуто вверх дном. Большая часть электро-



Когда дело доходит до рукопашной – тут уж не до огнестрельного оружия. Верный ножичек дырявит тварей не хуже шотгана.

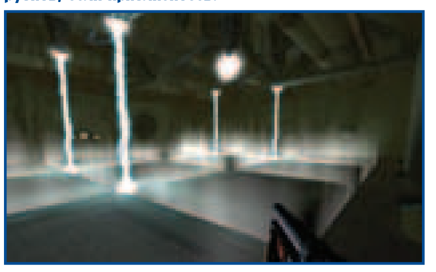


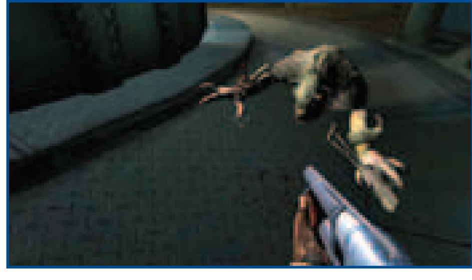
Этой красотке уже не поможешь. Шестое чувство подсказывает, что над ее телом потрудились Шпигги.



А вот с клавишами на клавиатурах разработчики пожадничали. Можно было еще пару десятков кнопочек-то нарисовать...

Сочащаяся с потолка энергия призвана только лишь подчеркнуть красоту движка. Ну и вас пополам разрубить, если приблизитесь.





Нет приятнее картины, чем монстр, преодолевающий свои последние в жизни метры.

ники выведена из строя, жизнерадостно искрят кишки проводов, торчащие из изувеченных компьютеров. Экраны пестрят статикой; те, что еще работают, воспринимаются как манна небесная – с этих мониторов поступает информация в дневник. С потолков свисают обрывки шлангов, периодически фыркающие в вашу сторону паром. Периодически что-то где-то взрывается и пол начинает ходить ходуном. Добавьте сюда ощущение полной незащищенности, когда из-за любого угла может вынырнуть тварь с острыми, как лезвия зубками или шотганом наперевес. Верить нельзя никому – только что мирно трепавшийся с вами рейнджер может в следующую секунду сорваться с катушек и пальнуть вам в спину.

Если уж даже своим доверять нельзя, так что уж говорить про представителей внеземных цивилизаций. А этих тварей тоже будет немало. Мерзкие падальщики Шпигги и членистоногие Тиглаари; легионеры, охраняющие того самого Мессию, которому на Земле поклоняются фанатики. Будут даже фантомные нематериальные противники – таких можно будет обнаружить только специальным сенсором. Не стоит сбрасывать со счетов тот факт, что мир Криг существует уже довольно долго и здесь сложилась определенная «государственная» структура. И вся ваша деятельность, направленная на разгадку тайны черное дыры, грозит обернуться для правителей Крига полным фиаско их безграничной власти. Так что побороться придется и с сильными мира сего.

ФРАГмент

Хотя, если уж говорить о «сильных» мира сего, то отдельно стоит упомянуть о мультиплеере. Ваш покорный слуга в свое время получил возможность протестировать этот режим, причем не просто так. Издатели организовали целый мини-турнир, на котором журналисты могли попробовать в переносном смысле этого слова «замочить» представителей конкурирующего издания. На самом деле, я не фанат сетевых баталий, но отказаться от искушения изрешетить редактора милого сердцу журнала не смог. Ну, знаете, вспомнились сразу все искромсанные статьи... Мощный, навороченный комп, быстрая сетка, да и игрушка новая... Одним словом, я решился. Бились на одной карте – очень компактная и вместе с тем достаточно продуманная, лбами не сталкивались. Часами искать супостатов, конечно, не приходилось – ориентировались по звукам выстрелов и стонам умирающих. Самым незабываемым ощущением стало апробирование одного из мощнейших стволов в игре – огнемета. Чуть ли не первый прототип, который работал с учетом динамики выбрасываемого пламени. То есть, бежать вперед и одновременно вести огонь - значило превратить свой аватар в факел и прожариться раньше, чем начнет гореть противник.

Я в том турнире, разумеется, пролетел как фанера над Парижем, но нахватал своих кровных пару десятков фрагов и получил ни с чем не сравнимое моральное наслаждение. Если вы еще не пробовали, обязательно уговорите своего босса сразиться с вами по сетке, хотя бы в тот же *«Криг»*. Только не слишком увлекайтесь, а то рискуете нарваться на внезапно урезанное жалование.

Подводя черту, *«Криг»* удался. Причем не только с точки зрения дизайна, но и с позиции сюжета. Если проиграть игру до конца, можно смело садить за роман, только лишь описывая прохождение. Не могу сказать, что вероучение Криг перевернет сознание наподобие *«Матрицы»*, но новую запоминающуюся страничку в игровой архив впишет точно.

АРСЕНАЛ ПОД МИКРОСКОПОМ

Дробовик помповый «Martell S3700»
Ближний бой
Низкая скорострельность
Магазин: 5 патронов
Калибр: 12 дюймов

Трехствольный дробовик «AngelBreaker HG-4500»
Ближний бой
Средняя скорострельность
Выстрел из всех трех стволов одновременно

Шестиствольный пулемет «Kerber GM-98/2332»
Высокая скорострельность
Предпочтителен ближний бой
Длительная подготовка к стрельбе
Сильная отдача
Система лазерного наведения

Огнемет «Red Harvest FD-8000»
Ближний и средней дальности бой
Регулировка огня под конкретный тип противника
Дорогостоящие детали и смесь

Ракетная винтовка «Archangel YRM-3400»
Дальнобойность
Высокоточность
Средняя скорострельность
Повышенный уровень наносимых повреждений
Не рекомендуется к использованию в замкнутых пространствах

Энергетическая штурмовая винтовка «Дельфин»
Дальнобойность
Высокоточность
Высокая скорострельность
Система отслеживания различных форм жизни

Концентратор энергии «Vard»
Дальнобойность
Высокоточность
Встроенный анализатор цели

Девастатор «Grendel»
Дальнобойность
Длительная подготовка к стрельбе
Долгая перезарядка
Система наведения, базирующаяся на биологической структуре противника
Система захвата цели, позволяющая управлять выпущенным снарядом

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Неплохой шутер, особенно для любителей покопаться в запутанной сюжетной линии.

Несмотря на некоторую схожесть с *Freelancer, Aquanox 2* не раскрашен во все цвета радуги, как новогодний клоун. Что ж, по крайней мере, это правдоподобно.

Aquanox 2: Revelation

Книга откровений. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **JOWOOD PRODUCTIONS**
РАЗРАБОТЧИК: **ENCORE SOFTWARE**
ЖАНР: **SUB MARINE ADVENTURE**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 750 MHZ, 128MB RAM, 32 MB VIDEO, 1GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4 1GHZ, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Утверждение, что ниша симуляторов подводного мира забита до отказа, равносильно свежему анекдоту во время застолья. В лучшем случае вас похлопают по плечу – мол, какой молодец, насмешил старые кости. В худшем – прослывете этаким дурачком, имеющим в обоих рукавах по корзине еще не совсем бородатых шуток. По неопознанным причинам разработчики предпочитают кормить нас до отвала исключительно сухопутными забавами. Отбрасывая поделки из раздела «Для продвинутых», вроде серии *Silent Hunter* и иже с ней, остаемся с почти пустыми руками и недоуменным выражением на лице. На фоне такого безрыбья ветераны, типа *Aquanox*, смотрятся не хуже картин Шишкина в панораме городских помоек.

Впрочем, подводная одиссея Encore Software, даже при наличии конкурентов, все равно осталась бы на высоте. Начавшись в далеком уже девяносто седьмом, сага о подводном мире Aqua к дню сегодняшнему разрослась до размеров трилогии, первая часть которой благополучно прошла мимо нас, отметившись лишь у небольшой части играющего населения. Впрочем, и по сей день *Archimedean Dynasty* является для многих идеальным подводным симулятором. Официальные форумы Aquanox Central регулярно попискивают на тему «AN vs. AD», благо мутноватое продолжение похождений Эмеральда «Мертвый глаз» Флинта с тоскливым окополитическим сюжетом и впрямь оказалось гораздо слабее предшественника.

Shove off, mate!

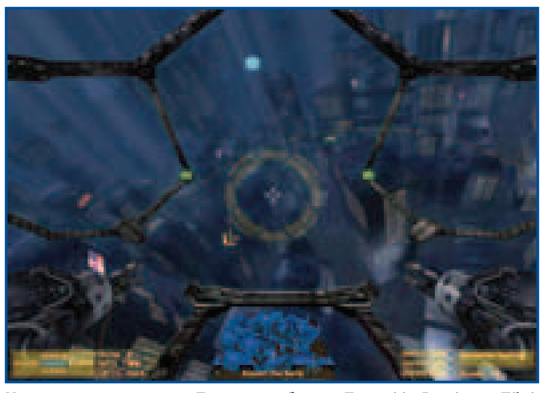
Понаблюдав за вялой реакцией соплеменников, герры из Encore сочли за лучшее принять во внимание большинство жалоб, и *Aquanox 2: Revelation* получился практически идеальным, если закрыть глаза на движок двухгодичной давности. Жители глубин заговорили нормальными голосами и перестали походить на вдохнувших гелия подростков, управление обзавелось мифическим количеством настроек, подлодка избавилась от врожденной тормознутости, а тягомотный сюжетец первой части превратился в достойный экранизации сценарий с непременной love story и венесуэльскими страстями, когда половина незнакомцев оказывается твоими родственниками. К счастью, изыски сценаристов скармливаются гомеопатическими дозами и, по большому счету, почти незаметны.

Действие разворачивается все в том же 2666 году. О судьбе Эмеральда Флинта мы знаем все и даже больше, поэтому место главгероя занимает наивный юноша по имени Вильям Дрейк – единственный потомок обанкротившегося семейства купцов. Отправившись на фальшивый сигнал SOS, юный капитан грузового корабля Harvester по возвращении выясняет, что судно захвачено кучкой лоботрясов под командованием бескомпромиссного Амитаба. Свежеиспеченные хозяева доставшегося в наследство корабля ищут некий Каменный Склеп, способный обогатить любого на десяток жизней вперед, и временно покинутый «Харвестер» оказывается очень кстати.

Дальнейшее развитие сюжета гораздо богаче, чем можно себе представить. Подаваемый солидными порциями в промежутках между и во время миссий, он создает ту самую атмосферу, которой, к сожалению, лишена добрая половина современных игровых проектов. Финальные титры, помимо солидной дозы недопонимания, оставляют желание однажды снова встретится с вечно улыбающимся сердцеедом Stoney, неприветливым Animal, вспыльчивой May Ling и прочими друзьями поневоле. А великолепный звук и меняющиеся в зависимости от напряженности ситуации треки, созданные все той же Reflex Studio, окончательно устанавливают статус *A2:R* на уровне must have.

Дурное (?) наследие

Несмотря на нытье фанатов, серия *Aquanox* упорно не желает походить на симулятор субмарины. Примитив предыдущей части заставил многих в сотый раз проходить *Archimedean Dynasty*, гордо наклеив на коробку с продолжением этикетку «Casuals only». В свою очередь изрядно полегчавший в





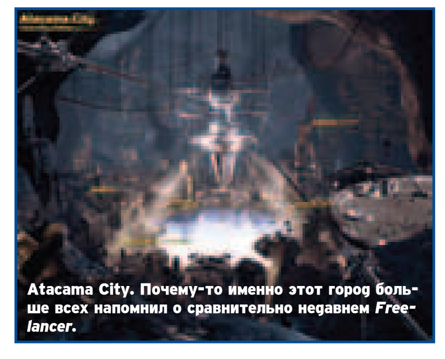
Неополис, вид снаружи. Где-то тут бродит Emerald «Deadeye» Flint.



Загадочный Biont, образ которого уже порядком стерся в памяти, зато в ушах – мозоли.



Грузовые корабли будущего сильно смахивают на паровозы прошлого. В наше время все наоборот.



Atacama City. Почему-то именно этот город больше всех напомнил о сравнительно недавнем *Freelancer*.



Допотопный движок, как ни старается, не может скрыть убогость моделей субмарин.

сложности прохождения *A2:R* готов принять в свои объятия гораздо большую аудиторию, нежели кучка консервативных поклонников оригинала.

С одной стороны, имеем все то же аркадное управление, знакомое по сотне-другой шутеров – максимально удобное и без лишних наворотов, по-прежнему большинство заданий заключается в раскройке филейных частей врага (к сожалению, поглупевшего), а сюжетных диалогов стало едва ли не больше. С другой стороны за такие интерфейсы давно пора награждать отдельно, а привычные миссии по истреблению обрели нагнетающееся напряжение и (внимание!) местами стали смахивать на среднестатистический stealth shooter. Что же до килотонн писанины, то этот один из тех редких случаев, когда ради продолжения дискуссии хочется промотать задание, а не наоборот.

Богатые на ответвления диалоги периодически становятся источником второстепенных миссий. Попадающимся в городах личностям регулярно требуется помощь розовощекого наемника, за которую они готовы отсыпать горстку кредитов. На последние, в свою очередь, гостеприимный хозяин местного пакгауза с радостью расстанется с парой-тройкой новомодных девайсов. Несмотря на то, что от коммунизма предшественника не осталось и следа, цены лабазов будущего все равно преступно демократичны, а практически весь ассортимент товаров постепенно выдается вместо призовой бутылки «Спрайта» после каждой миссии. К концу игры зажравшийся геймер, зевая, продает лишние торпеды, пару завалявшихся плазмаганов, дорогущий и тоже лишний Sizzler, керамическую броню, горстями высыпает на прилавок бесконечные buzzler'ы и венгетты. Самые ленивые жмут спасительный Auto-Equip, не разбираясь в тонкостях Laser Gattling и Hitman.

Зеленая тайна

В отличие от парка из четырех в корне отличающихся друг от друга субмарин, арсенал *Aquanox 2* знаком нам еще со времен оригинала. Оттуда же растут ноги и у стопроцентно пустого ландшафта и вымершей на корню живности. В обоих случаях исключение составляют экзотическая Vendetta Sniper, позволяющая убирать оппонента с одного выстрела ворошиловским попаданием в cockpit, и редкие растения, напоминающие сами-знаете-какие грибы, соответственно. Недостатки голых пейзажей умело скрывает мутная водица, на удивление приятно отличающаяся по степени загрязненности в зависимости от локации. Возможно, в третьей части (на ее обязательное появление прозрачно намекают сами разработчики) в толще воды будет плавать что-то отличное от планктона и микроскопических рачков. Еще одну пару лет уставший движок, не способный на такие фокусы, вряд ли выдержит.

Не помешало бы также вернуть неизвестно куда испарившийся мультиплеер. Отгрызание конечностей под километровой толщей воды – занятие, как минимум, оригинальное, в отличие от безумного количества безмозглых FPS а-ля *Will Rock*, в которые многопользовательская часть втыкается на полгода раньше одиночной. В свою очередь, осилив солидных размеров single player, хочется получить ответы вместо очередного мешка загадок. Для чего нужны Angel Tears? Что за бесформенный урод заморожен в Stone Sepulchre? Для чего, вообще, создали под водой огромный комплекс? И на этом вопросы себя не исчерпывают...

Ничего не вижу

Оставив себе огромное пространство для маневров, хитрые фрицы уже вовсю пыхтят над продолжением, благо работа над *A2:R* была закончена еще несколько месяцев назад. Счастливые жители гейчляндии отхватили свой кусок пирога вовремя, остальная часть человечества, владеющая лишь аглицкой мовой, лишь недавно смогла попробовать на вкус кибернетический десерт от Encore Software. Даже самые упертые фанаты *AD* находят в *Aquanox 2: Revelation* лишь пару мелочей для придирок, да и те вращаются вокруг пресловутой лавстори и отсутствия достоверного управления подлодкой. Но если продолжать придираться в том же духе, то недостатки найдутся и у *Syberia*. Посему, читая хорошую книгу, иногда лучше просто закрыть глаза и притвориться, что не заметил потертого переплета.

(DIS)CONNECTED?

Если не манкировать побочными миссиями и хоть немного покопаться в памяти, вспомнив сюжет предыдущей части, то можно найти некоторую связь между тимуровцем Вильямом Дрейком и пробитым ловеласом Deadeye. Речь вовсе не о вездесущем El Торо и государственном перевороте в Неополисе, с которыми периодически приходится сталкиваться в *Aquanox*. К примеру, в одной из миссий доверчивый Кримсон помогает некоему Фримену добраться до ближайшего населенного пункта. В процессе задания выясняется, что безмозглый пилот стянул свое корыто у некоего г-на Флинта. А ведь, собственно, с потери лодки и начинается приквел. Да и сама субмарина уж слишком подозрительно смахивает на разрисованную консервную банку из *Archimedean Dynasty*. Остальное домыслите сами...

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Почти книга. Причем хорошая. Очень.

Два солдата Terran Republic решили устроить засаду, чтобы уничтожать заблудившихся бойцов противника.

PlanetSide

Бесконечная война добралась и до звезд. ДАРРЕН ГЛЭДСТОУН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
РАЗРАБОТЧИК: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **MMOFPS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99 + $12.99/MONTH**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256MB RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1.8 GHZ, 512 MB RAM, 128MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **ТЫСЯЧИ ИГРОКОВ**

Скорее всего, вы решили бы, что я – очень религиозный человек, узнав, сколько раз я громко и вслух поминал имя Божье, играя в *PlanetSide*! Причин для этого было множество – подавляющее превосходство противников, накатывающихся на меня волна за волной, в то время как я отчаянно пытался удержать свою позицию за орудийной башней Kyoi, идиотское поведение моих однополчан, жуткий лаг, неожиданные зависания… *PlanetSide* был разрекламирован как первый в мире массовый многопользовательский шутер от первого лица, но как ни странно, эта игра не имеет НИЧЕГО общего ни с *EverQuest*, ни с *Battlefield 1942*. Скорей уж, она напоминает слегка облагороженный сетевой экшен *Tribes* – и это отнюдь не случайное совпадение, т.к. в создании *PlanetSide* принимали участие его бывшие разработчики. Самое удивительное то, что несмотря на все перечисленные выше серьезнейшие проблемы, у Sony Online Entertainment получилась на редкость увлекательная и аддиктивная игра!..

Война грохочет, грохочет, грохочет…

Итак, за контроль над миром *PlanetSide* сражаются три враждующие стороны – Terran Republic, New Conglomerate и Vanu Sovereignty. Несмотря на превосходную детализированную графику, гигантские континенты выглядят несколько однообразно и невыразительно. Посреди джунглей, пустынь и заснеженных равнин натыканы многочисленные и абсолютно одинаковые базы, из-за которых, в общем-то, и разгорелся весь сыр-бор. А самое обидное, что каждый раз, когда вы выходите из игры, всевозможные трусы и мерзавцы тут же пробираются на вашу с таким трудом завоеванную базу и присваивают ее себе. Что поделаешь – бушующая здесь война мало того, что не останавливается ни на секунду, так еще и не имеет никакой конечной цели…

Возможно, для истинных любителей экшена все, сказанное мной выше, звучит райской музыкой, но поверьте, не все так гладко. Первые проблемы начинаются, когда ты пытаешься попасть в зону сражения. Позвольте мне проиллюстрировать это на примере собственного печального опыта. Помнится, когда я был ребенком и играл на детской площадке вместе с толпой приятелей, самое страшное для меня было – остаться последним и никому не нужным, когда группа делилась на две команды для игры в баскетбол. Так вот, впервые оказавшись в мире *PlanetSide*, я потратил почти час, отчаянно выкрикивая во все стороны различные варианты фразы: «Хочу присоединиться к подразделению!»… Не очень веселое занятие, скажу вам честно.

Когда вам наконец удастся найти группу, к которой можно присоединиться, молитесь, чтобы ее члены не оказались все поголовно слабоумными кретинами, постоянно давящими вас (по ошибке, разумеется) своими машинами. Один мой друг выразился по этому поводу так: «Если у вас возникли проблемы с AI, вините в этом американскую систему образования». В итоге, ты сначала долго-долго ждешь, пока твоя группа соберется, затем загружаешься в транспорт, а потом тебе остается только надеяться, что сражение не закончится прежде, чем вы доберетесь до зоны боевых действий…

Команда «А»

Но зато если вам повезет попасть в хорошее подразделение, геймплей *PlanetSide*, как по волшебству, мгновенно преобразится, и вы получите совершенно незабываемые игровые впечатления! Командир взвода отрывисто гавкает приказы (ей-богу, больше всего его команды напоминают именно лай – хотя, возможно, во всем виновата моя глючная система голосовой связи Voice-Over-IP) и указывает подчиненным маршрутные точки, а взвод собирается плотной кучей и пытается эти приказы выполнить. Командное взаимодействие здесь – абсолютно необходимая вещь, ибо даже самый прокачанный и бронированный персонаж очень быстро погибнет при попытке изобразить из себя Одинокого Волка.

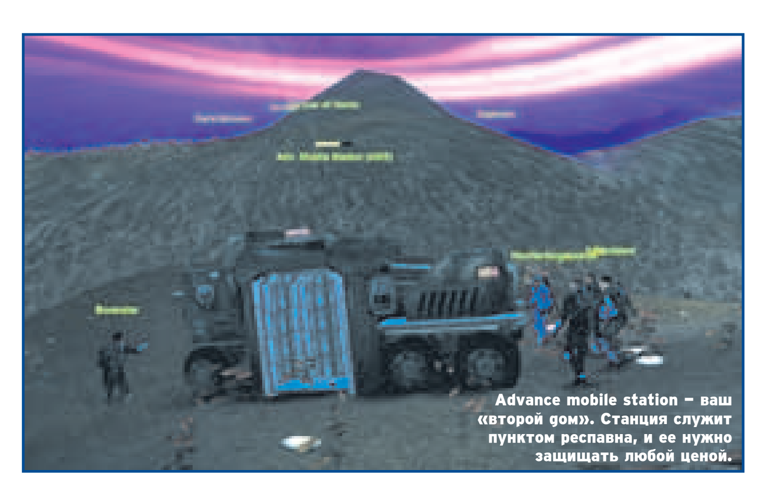
Координация действий – ключ к успеху, и именно для этого в игру была введена специализация персонажей. Но в отличие, скажем, от



Главная цель игры – захват вражеских баз, для чего в каждой группе непременно должен присутствовать хакер.



При встрече с парнем в мощной броне, лучше воспользоваться каким-нибудь укрытием.



Advance mobile station – ваш «второй дом». Станция служит пунктом респавна, и ее нужно защищать любой ценой.



Самая эффективная стратегия – скрытно проникнуть на вражескую базу и вывести из строя центр респавна и терминалы выдачи оборудования. При этом противник полностью теряет возможность перебрасывать сюда подкрепления.



Штурм вражеской базы в самом разгаре.

BF1942, где вы можете запрыгнуть в любую наземную или воздушную машину и выбрать для себя при рождении любой класс, в *PlanetSide* нужно зарабатывать т.н. Certification Points (очень напоминающие уровни опыта в традиционных RPG). Указанные пойнты тратятся на освоение навыков, необходимых для того, чтобы пользоваться различными типами брони и оружия, водить боевые машины, а также на изучение премудростей профессии хакера. И тех, кто пришел в *PlanetSide* в поисках чистого, неразбавленного экшена, очень быстро начинает бесить, что они не могут, к примеру, взять понравившийся им ствол, или – как произошло со мной – по неопытности выбирают совершенно ненужный им навык. В игре, правда, имеется режим виртуальной тренировки, который дает некое общее представление о доступных скиллах, но увы, вам никогда не понять, насколько костюм Max неудобен и неповоротлив, а костюм Infiltration – напротив, слаб и ненадежен, пока вы не опробуете их в полевых условиях. И тогда вам придется ждать 24 часа, чтобы получить возможность забыть ненужный навык и выбрать какой-нибудь другой. С другой стороны, надо признать – когда вы накопите достаточно Certification Points, перед вами откроется поистине сумасшедшее разнообразие скафандров, оружия, машин и стилей игры!..

Пойнты накапливаются по мере набора опыта, и как правило, данный процесс идет достаточно быстро и стабильно, – по крайней мере, пока вы сражаетесь, – а специальная система, встроенная в игру, обеспечивает баланс геймплея (и что еще более важно – предотвращает убийство бойцами своих однополчан). А затем экшен вдруг замирает минут на 10-15 – и вся ваша армия тупо стоит, столпившись вокруг запертой вражеской базы, и ждет, пока хакер ее взломает, и можно будет, наконец, приступить к зачистке и получить заветную экспу.

Если у вас возникли проблемы с AI, вините в этом американскую систему образования.

И здесь мы подходим к самому печальному аспекту *PlanetSide* – многочисленным техническим проблемам. Бесплатный совет: не садитесь за эту игру, если ваша машина не соответствует РЕКОМЕНДУЕМЫМ требованиям, указанным в заголовке данного обзора. Потому что даже при запуске на компьютере с процессором 2.8 GHz и видеокартой ATI Radeon 9700 Pro, *PlanetSide* время от времени притормаживает и с пугающей регулярностью зависает. Плюс, учтите, что подобные неприятности постоянно случаются и с вашими товарищами, а нет ничего хуже, чем вдруг оказаться вынужденным в одиночку идти в атаку или обнаружить, что единственный в вашей команде хакер неожиданно ушел в аут. К счастью, разработчики *PlanetSide* уже выпустили целую серию патчей, несколько улучшивших стабильность геймплея (обычная история для любой онлайновой игры).

И тем не менее... Тем не менее, в конце каждого рабочего дня я чувствую непреодолимое желание запустить *PlanetSide* и снова окунуться в этот безумный мир. Мой персонаж недавно получил новое звание, я разжился хорошей экипировкой, с каждым днем игра работает все более и более гладко. Кроме того, авторы обещают в скором времени добавить в нее новые боевые машины... В общем, у меня к вам есть маленькая личная просьба: если вы окажетесь на полях сражений *PlanetSide*, пожалуйста, не будьте чересчур суровы с бойцом по имени DancinTedDanson, дайте мне время как следует прокачать его, хорошо? Заранее спасибо.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Если вас не пугает сама идея игры, посвященной бесконечной войне и предъявляющей сумасшедшие требования к компьютеру, то возможно, *PlanetSide* – это именно то, что вам нужно.



Снег в летнем лесу – проделки кольца с Path of Frost. Бесполезно, зато вносит определенный колорит.

Age of Wonders: Shadow Magic

Вам все еще мало? **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **TRIUMPH STUDIOS**
РАЗРАБОТЧИК: **GATHERING OF DEVELOPERS**
ЖАНР: **TBS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450MHZ, 128 MB RAM, 16 MB VIDEO, 900 MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450MHZ, 192 MB RAM, 16 MB VIDEO, 900 MB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET, E-MAIL (2-8 ИГРОКОВ)**

Оценивать адд-оны, экпаншены и прочие мишн-паки довольно сложно. Требовательный читатель жаждет объективности даже там, где изменений с наперсток. Я просто уверен, что где-то на Марсе найдутся интеллектуальные фрики, облизывающие пресловутые *Heroes Chronicles* со всех сторон. И попробуйте им объяснить, что эти результаты судорог 3DO не достойны большего, чем теплое место в мусорном ведре, а игра в них – пустая трата времени.

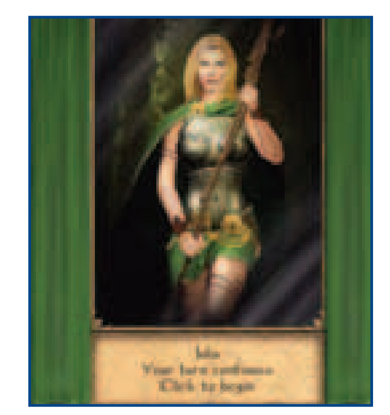
Так же и со странным во всех отношениях адд-оном *Age of Wonders: Shadow Magic*. С одной стороны, мы имеем банальный набор сценариев, чемодан новых юнитов, более продвинутый, но по-прежнему безгранично тупой сюжет, который в 90 % случаев проматывается, полные рукавицы свежеиспеченной магии и еще целую горсть вкусностей. С другой – это все та же *Age of Wonders II: The Wizard's Throne,* только сбоку. Безобразный интерфейс остался столь же неудобоваримым, графика постарела ровно на год, хотя и смотрится терпимо, а сам процесс не продвинулся в сторону ни на дюйм. Из предыдущей части переползли все нелепости управления, отсутствие возможности прокрутить карту хотя бы на 90 градусов, чтобы отыскать заблудившийся в лесу юнит, дурацкая полоска с основной информацией внизу экрана и никому не нужный zoom, превращающий картинку в манную кашу с крыжовником. Но, черт побери, все равно увлекает!

Средневековый наркотик

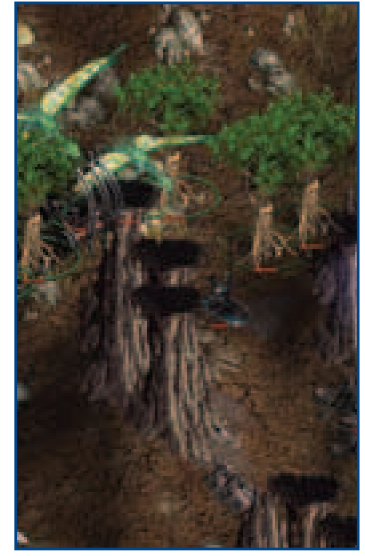
Буквально вчера оторваться от этого безобразия удалось лишь в четыре часа утра, а проклятая миссия, протяженностью в вечность, так и не была пройдена. Сперва нас мучают надоедливыми скриптовыми сценками, грозящими потерей города. Чуть позже безмозглые союзники спешат забрать из-под носа у зазевавшегося коллеги ничейный город. На освоение третьей части одной карты уходят часы, в течение которых полудохлый герой передвигается черепашьими шагами – как бы что не случилось. Победить хочется уже не из спортивного интереса, а со злости. На внутрисюжетные интриги просто физически не хватает времени.

Да и история в *AoW* подается все так же тоскливо, как и в подавляющем большинстве стратегий (учитесь, товарищи тюльпаны, у Encore Software). Согласно сюжету, немощного Мерлина вместе с *Wizard's Throne* засосало в другое измерение – Shadow World, – и в наше распоряжение выдали замену в лице длинноногой красавицы Джулии. Хитрый маг умудрился высунуть тщедушное тельце из параллельного мира, пролепетав что-то типа «Phobius... kill». Нехитрый, на самом деле, сценарий. Вряд ли потянет даже на дорожное чтиво.

И тем не менее фэнтезийной жвачки хватило аж на пять эпизодов, вмещающих в себя 16



Вот за эту ушастую красавицу и приходится играть.

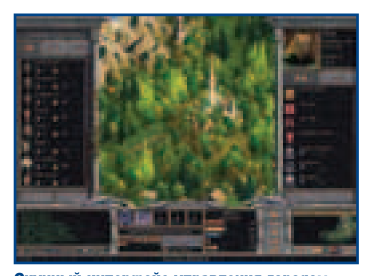


Эльфам, как любителям природы, в качестве авангарда достались дубы. Крепкие, собаки.



Где-то за деревьями затерялся еще один фриц. Чтобы его разглядеть, не помешает орлиное зрение.

Фэнтезийной жвачки хватило аж на пять эпизодов, вмещающих в себя 16 сценариев.



Скучный интерфейс управления городом остался на том же уровне.



В поисках сокровища Fangir'a. Эта миссия никогда не закончится, я уверен.

сценариев. Если кто-то думает, что это мало, то пусть попробует пройти хотя бы первые два по сложности выше Easy. Те же, кто с легкостью разгрызет кампанию, смогут догнаться еще двумя десятками миссий, великолепным редактором, позволяющим даже приделать герою собственную физиономию, и генератором случайных карт. Впрочем, последний порой выдает настоящие шедевры, годящиеся разве что для установки на рабочий стол в качестве обоев. Но это уже мелочи.

К ним же относятся новые юниты у знакомых по *AoW 2* рас и три новых национальности – Nomads, Shadow Demons и Syrons. Номады являются самыми шустрыми из всех, насекомообразные демоны без проблем передвигаются по Shadow World и имеют очень сильные войска, а загадочные сироны настолько таинственны, что выяснить про них не удалось ничего.

Вдобавок всякий вид живности обзавелся специальным зданием в городе. Так, эльфы прячут город от глаз посторонних с помощью Secret Glade, а номады пакуют собственный поселок и кочуют на другое место. Не обошлось и без свежих строений, среди которых самое интересное – Item Forge. В нем искушенный игрок за два щелчка и при наличии финансов сляпает себе магический от-кутюр для подопечного волшебника.

И... и... все

Не считая третьего уровня, пригодного для исследования (Shadow World) и накладываемых в нем пенальти на смертных, новшества *Shadow Magic* засим сворачиваются в аккуратную фигу. Дальше идет чистой воды статистика, интересная лишь тем, кто досконально знает отличия Wolf Raider от Iron Maiden (Брюс «покинул нас давно», Диккенсон тут не причем). У остальных появился повод познакомиться с *Age of Wonders*, почему-то потерявшей по дороге цифру 2, поближе. Достаточно только приготовиться к совершенно нечитаемой микроскопического размера карте, практически полному отсутствию «горячих» клавиш, абсолютно никакой дипломатии, больше похожей на надоедливый аппендикс и... – в общем, вам все равно понравится. Поверьте мне.

...ИЛИ ПРОСТО УДАЧА

Появившись в 1999-м году, первая часть *Age of Wonders* сыскала лишь пучок положительных отзывов и ограниченное число поклонников, пресытившихся HoMM. Будучи до отвала напичканной бесконечными глюками и недочетами, *AoW* осталась незамеченной многими. Вторая серия оказалась гораздо сильнее, ко всем прочим достоинствам добавив еще и солидную работу над ошибками. Целеустремленные голландцы трудились не зря – провал *Heroes of Might and Magic IV* и последующий развал 3DO вывели их детище, фактически, на первое место. Добавим сюда великолепные тренировочные сценарии, и диапазон сложности от ясельной до хард-корной, и получим новый культ. Кто сказал *Disciples?* Забудьте...

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Занятно, но пора бы уже сменить пластинку...

Редкий случай – среди автомобилей затесался мотоцикл. Кстати, тоже с Nitro.

Midnight Club II

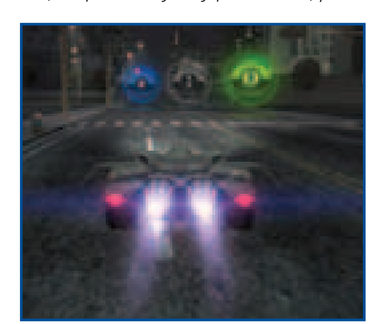
Полуночный форсаж. СЕРГЕЙ ЖУКОВ

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ROCKSTAR GAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **ROCKSTAR SAN DIEGO**
ЖАНР: **RACING**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ**
ЦЕНА: **$24.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800MHZ, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 1,6 GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1,8GHZ, 256MB RAM, 64MB VIDEO, 1,6 GB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-8 ИГРОКОВ)**

В последнее время редкий киношедевр обходится без последующей реинкарнации в виде игры, как правило, средней паршивости, на произвольном количестве платформ. Это правило касается практически любой галиматьи, включая *Spy Kids* и *Power Rangers* – провались они пропадом. Посему даже удивительно, что вполне неплохой, хоть местами и туповатый *The Fast and the Furious* с харизматичным Вин Дизелем на первом плане остался в стороне. До сих пор проекта с аналогичным названием так и не появилось – потеря, впрочем, не критичная для здоровья нации, учитывая нынешнее засилье третьесортных гонок по пять центов за пучок.

Rockstar San Diego решила поправить сложившееся положение, оставив в стороне дорогущие лицензии и совместив уличные страсти по тюнингованным авто с двухколесными монстрами из какого-нибудь *Biker Boyz*. В итоге получилась вполне сносная аркада, вызывающая, тем не менее, сильнейшие приступы дежавю огромными размерами городов, примитивными моделями тачек от NoName-производителей и разлетающимися во все стороны случайными прохожими. Речь идет вовсе не о *Midtown Madness* – еще одном генераторе ДТП от тех же авторов. Взгляните на скриншоты, сложите два плюс три и получите что-то вроде *GTA 3: ShitCity*.



Футуристическая SLF450X подозрительна похожа на продукты концепт-арта Mercedes-Benz.

Сэндвич с тунцом

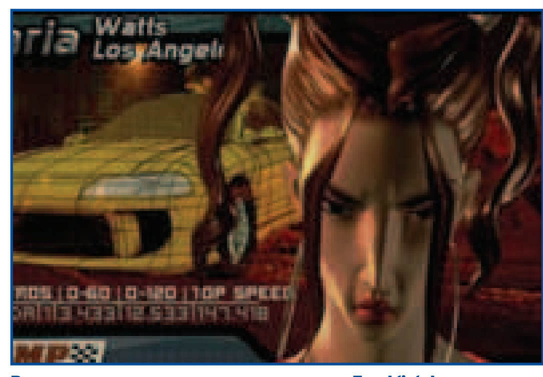
Культовым симулятором гопника от *Midnight Club II* пахнет за версту. Rockstar начинает напоминать старушку Шер, до потери пульса плодившей в свое время клоны *«Believe»*. В *Midnight Club II* не хватает только мафиозной тематики, сотни-другой пакетиков, распиханных по темным углам мегаполиса, призовых очков да какого-нибудь юноши без лишних комплексов. Все остальное, включая ненормальную продолжительность игры, наличествует в полной мере.

Отсутствие криминальной или иной произвольной завязки превращает сюжет в вялотекущую потасовку нескольких группировок за звание King of the Hill. В режиме карьеры нас бросают между тремя городами (Лос-Анджелес, Париж, Токио), где хулиганствующая молодежь повсеместно нарушает ПДД на дорогущих тачках в полночное время. Выследив очередную жертву и выслушав от нее комментарии по поводу собственной недоделанности, садимся за руль и наматываем круги по улицам, стараясь проехать по установленным чек-пойнтам быстрее своих чрезмерно вертлявых соперников. Изредка пересчитывание ключевых точек разбавляется беготней от назойливых и тупых, как творог, полицейских.

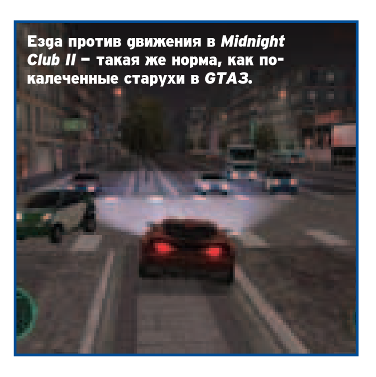
Несмотря на кажущуюся простоту задачи, *Midnight Club II* не назовешь легкой игрой. Отменная езда искусственных водителей и сложные трассы сделают пункт меню Restart Race вашим любимым. Если первые несколько гонок по кварталам Лос-Анджелеса прокатывают на халяву и наглая сеньорита с вызывающей прической затыкается за пояс одним пальцем, то негостеприимная столица Японии заставит не раз обратиться к безобидному режиму Cruise еще до старта. Как и в приснопамятной *GTA3*, немногочисленные шорт-каты могут решить исход погони в вашу пользу. Аналогично действует и правильный выбор авто – не стесняйтесь, они действительно отличаются друг от друга, и довольно сильно.

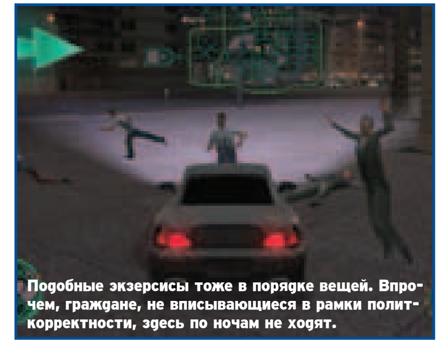
Die hard

Любителям реалистичных физических моделей и владельцам рулей рекомендуется обходить *Midnight Club II* не ближе, чем за квадратный километр. Более деревянное управление можно встретить лишь в первых частях


Весьма наглая дама с испанским акцентом. Ее «Idiota!» осталось уже далеко позади.


Мягкая посадка на улице Токио. Не пытайтесь повторить это сами.


Езда против движения в *Midnight Club II* – такая же норма, как покалеченные старухи в *GTA3*.


Подобные экзерсисы тоже в порядке вещей. Впрочем, граждане, не вписывающиеся в рамки политкорректности, здесь по ночам не ходят.


Париж выполнен на совесть. Куда приятнее осточертевшего Лос-Анджелеса и брата-близнеца Токио.

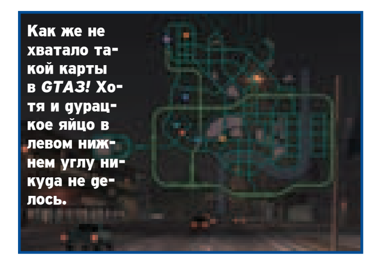
серии *Need for Speed* – проще только водить трамваи по рельсам. Лишь изредка, на скорости в полторы сотни миль в час, резкий поворот покрутит машину вокруг оси и стукнет пару раз о ближайшие телеграфные столбы, покорежив корпус все в том же *GTA3*-style. Даже прямое попадание в бензоколонку не навредит железобетонному водителю, а послушный скрипт поставит автомобиль на дорогу в первозданном виде. Он же в самый неподходящий момент неторопливо вытащит на перекресток длиннющий трейлер или создаст пробку на автобане в строго определенном месте. После пары заездов по одной и той же трассе все эти фокусы теряют интерес. Уподобляясь небезызвестной подопытной собаке, выдрессированный игрок аккуратно проскочит под прицепом многотонного грузовика и помашет рукой гражданским улиткам на хайвее.

Дабы окончательно добить фанатов пресловутого натурализма, подопечные агрегаты летают не хуже голубей, имеют встроенную по умолчанию систему закиси азота (NOS), которой хватает на один раз, и выглядят чуть лучше сигаретных пачек. От зубастых окантовок стекол не помогает даже 4xFSAA и двойная анизотропия. В спасительных разрешениях 1280x768 и выше, где ступенчатость линий не так заметна, гонка превращается в пошаговую стратегию. Раскаленный от летней жары компьютер с трудом пытается корректно обработать дым из-под колес и пар из раздолбанного капота. Столь простой, но невероятно криво исполненный эффект запросто способен перечеркнуть все старания. Впрочем, недостаток экстерьера окупается очень приличным звуком, весьма уместными треками а-ля все тот же *«Форсаж»*, определенным запасом необузданной энергии и растущего желания однажды поиметь в свое распоряжение подобного «коня».

Unrated

Для уставших от карьеры автомобильного короля предназначаются несколько аркадных режимов, включая (внимание!) аналог Bombing Run из *Unreal Tournament* и не нуждающийся в представлении Capture the Flag. Суть последних осталась неизменной – поменялись лишь декорации. И все же попробовать стоит – хотя бы потому, что мультиплеер среднестатистического раллийного симулятора не блещет разнообразием. Круг туда, круг обратно, вдвоем, втроем, вчетвером - засим куцый ассортимент ретируется в дальний угол, утирая стыдливые сопли.

В итоге, *Midnight Club II* оставляет двоякое впечатление. Те, кто сможет наплевать на убогость пейзажей, угловатость моделей, скудность ночного освещения и безликость машин, получат определенное удовольствие. Остальным лучше потерпеть до выхода того же *NFS: Underground* – благо ждать осталось недолго.


Как же не хватало такой карты в *GTA3!* Хотя и дурацкое яйцо в левом нижнем углу никуда не делось.

СТРАСТИ НА ГАЗОНЕ

До последнего времени Rockstar San Diego носила имя Angel Studios и являлась вполне себе отдельной компанией-разработчиком. Помимо схожих по сути серий *Midtown Madness* и *Midnight Club* да различной приставочной мелочевки, калифорнийским разработчикам есть чем похвалиться, гордо ткнув пальцем в экран со словами «We did it!». Так, созданная ими графика для культового «Газонокосильщика» долго оставалась примером для подражания и образцом для копирования. Начав свою карьеру в далеком 1984-м, фирма просуществовала до наших дней. 2003-й год стал для «Ангелов» последним: после покупки студии промышленным монстром Take-Two/Rockstar они перестали существовать как самостоятельная единица. Аминь.


Знакомая машина слева? Вот только Вин Дизеля там нет.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Вполне сойдет в качестве замены откровенно слабому *2 Fast 2 Furious*.



Чапаеву и Петьки предстоит выступать перед публикой. Но что не сделаешь ради спасения неблагодарного человечества?



Не все ракурсы в *«Петьке 4»* удачны. Темнокожего Василия Ивановича еще можно разглядеть, но, спрашивается, где Петька. Он всего лишь спрятался за широкой спиной своего «босса».

Петька 4: День независимости

Назад в будущее. **СЕРГЕЙ ЛОСЕВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **БУКА**
РАЗРАБОТЧИК: **САТУРН+**
ЖАНР: **КВЕСТ**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ**
ЦЕНА: **$3**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 200 MHZ; 64 MB RAM, 500 MB НА ДИСКЕ, 4 MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Человек-паук, инопланетяне-захватчики, воюющие клоны и царь-самодержец – в какой игре можно встретить всех этих персонажей? Пожалуй, только в *«Петьке 4: День независимости»*. В новой части этого знаменитого рисованного квеста придется возглавить дружную команду, ставшую грозой всех инопланетян, побывать в будущем и прошлом, в психбольнице и деревне Гадюкино, посмеяться над шутками Петьки и Василия Ивановича, а также встретиться с красавицей Анкой и грозным царем. Мы все это уже проделали и собираемся поделиться нашими впечатлениями об этой, довольно смешной российской игре.

Разные вкусы

Шутка, повторенная дважды, становится неоригинальной. Факт этот достаточно известен и проверен временем. Кроме того, он универсален – одинаково хорошо походит и для комедийного фильма, и для театрального спектакля, и особливо для компьютерной игры. Новая, уже четвертая, часть старейшего российского сериала «Петька» тоже, как говорится, не исключение. Спорить о так называемых русских квестах можно до хрипоты – к согласию все равно не прийти. Игра, которая пришлась по душе одному, не понравится другому. Он и бросит ее на полпути, а то и вовсе проигнорирует на прилавках магазинов. Третий же, думая про себя, «какой же ерундой я занят», тем не менее, скрипя зубами, оказываясь порой в совершенно безвыходных ситуациях, ругая себя за несообразительность и невнимательность, пройдет «Петьку 4» до конца, а от некоторых его эпизодов даже получит удовольствие.

Так что же *«Петька 4»*? Да такая же история... Одним игра покажется верхом пошлости и идиотизма. А все потому, что ее персонажи то и дело норовят нецензурно ругнуться, спутать весну с осенью, а купанием в стиральной машине, кражей нескольких рублей из сбербанка или созданием армии клонов доказать, что все они немножко сумасшедшие. Но другие придут в восторг от очередных похождений Василия Ивановича, Петьки и Анки, точнее, ее пра-пра-правнучки (но такой же соблазнительной), и вмиг составят список достоинств этого квеста. Для начала они сочтут игру просто веселой и непременно добавят, что юмор «Петек» хотя и капельку пошловат, палку нигде не перегибает. А затем приведут и более убийственные аргументы: *«Петька 4»* – это море анимации, забавные качественно озвученные диалоги, и необычные головоломки...

Знаете, что самое интересное – обе эти стороны, пожалуй, правы. Но, не присоединяясь ни к одной из них, и пройдя игру целиком, мы скажем так. Да, конечно, игру можно сделать лучше, красивее, смешнее и оригинальнее. Однако полностью провальной четвертую часть *«Петьки»* назвать никак нельзя. Считайте это нашим окончательным приговором...

Новая встреча

Они, неунывающий Василий Иванович и остроумный Петька, ничуть не постарели, а в их кочевой жизни практически ничего изменилось – как и много лет назад, они по-прежнему в пути к светлому будущему. На сей раз, путь-дорожка привела их в Россию – Россию будущего со всеми ее проблемами: дураками, дорогами, ворами, алкашами и лентяями.

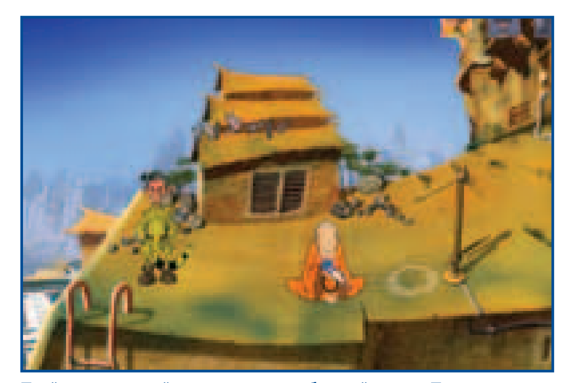
Мир в будущем и впрямь странный: наземного транспорта нет, воздушного транспорта нет, доллары не в почете и кругом разруха. Верховодят всем этим безобразием инопланетяне, еще в царско-боярские времена успевшие заключить договор то ли об аренде, то ли о выкупе планеты. Теперь они хотят заполучить весь земной шарик. Однако заботит это, похоже, лишь двух землян. Все остальные, от бомжей до военных, живут себе счастливо, сносно выполняют свои обязанности, хорошо питаются, пользуются стиральными машинами и нуль-джамперами, крохотными устройствами, которые способны доставить кого угодно куда угодно.

Герои-спасатели, Василий Иванович и Петька, прекрасно вписываются в неподверженный времени лубочный пейзаж. Они распугивают окружающих своими революционными шароварами, не без труда отыскивают самые странные уголки своей весьма изменившейся, но легко узнаваемой родины, населенной самыми необычными существами – йогами-заклинателями, афро-русскими гигантами, неразговорчивыми тибетскими монахами. Причем, и в будущем, среди стальных технологичных конструкций, и в прошлом, в пыточной или в царских хоромах, они умудряются попадать в идиотские (читай – анекдотические) ситуации. Но каждый раз ловко выкручиваются из неприятностей, неуклюже ковыляя от одной сцены к другой.

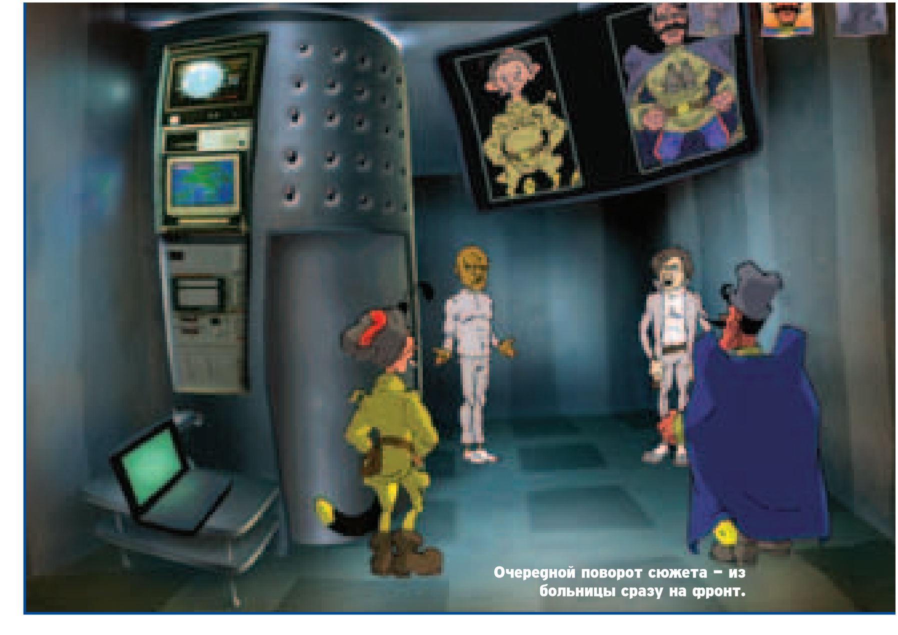
Буквально с первых кадров Петька и Василий Иванович веселят публику своей непосредственностью. Оказавшись у входа в «Шереметьево 13», они обманом да трюками добираются до города, проходят комиссию в военкомате, попадают в сумасшедший дом, идут на передовую, в свою любимую деревню Гадюкино, которая вновь подверглась атаке маленьких зеленых человечков. Завершив маленькую победоносную войну деревенского масштаба, Петька и Василий Иванович бегут в прошлое, когда, собственно, и начался весь этот безумный, безумный, безумный инопланетный сыр-бор, дабы повлиять на царя. Скажете, какие Петька и Василий Иванович благородные, вдвоем спасают целый мир от вторжения? Совсем нет – они попросту оттягиваются по полной программе, стараясь не выглядеть, простите за тавтологию, полными дураками.

Поинт-энд-клик по-русски

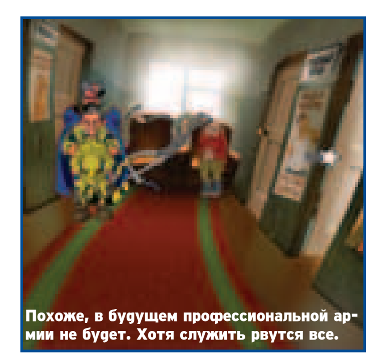
Наверное, главное, что достойно похвалы в квесте *«Петьке 4»*, – это его визуальная сто-



Пройти мимо такой преграды, как тибетский монах, Петьке довольно сложно. Кто же ему поможет? Конечно же, Василий Иванович!



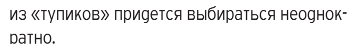
Очередной поворот сюжета – из больницы сразу на фронт.



Похоже, в будущем профессиональной армии не будет. Хотя служить рвутся все.



Фурманов (а, может, его предок) за стеклом. Трудиться ему помогает патефонная музыка.





Немецкое поселение где-то в российской глубинке: чистота, порядок, уют.

рона. Ну, нет у меня практически никаких претензий к графике. Ведь не секрет, что рисованные квесты не стремятся к фотографической точности изображения и прихрамывающие на обе ноги персонажи с невероятными физиономиями лишь добавляют им шарма.

«Петька 4» как раз такой нелепый квест с лубочной графикой и забавной анимацией. В нем каждый персонаж чем-то занят: один поглощает бутерброды тоннами, второй дымит сигареткой, третий глушит спиртное прямо из бутылки, четвертый балуется с детской резиновой игрушкой, пятый и вовсе развлекается с распятой на кресте (полуживой) вороной. Не отстают от других и Петька с Василием Ивановичем – большинство их действий анимировано (этим, собственно, и объясняется забитый практически под завязку игровой CD), а при невозможности такового предусмотрена реплика, а порой и не одна.

Как и прежде, каждая локация представлена одним экраном (исключение – разве что рынок в царско-боярские времена: он прокручивается), в верхнем правом углу приветливые физиономии трех главных героев: Петьки, Чапаева и пра-пра-правнучки Анки, роль которой, правда, совсем невелика. Она помогает нашим героям сбежать из психушки.

«Петька 4», хоть и линейный квест, допускает некоторые вольности. Так, можно переходить из одной локации в другую. Иногда это даже необходимо – наверняка там, где вы только что сделали кучу полезного, что-то изменилось: какой-то предмет или персонаж исчез или, наоборот, появился. Отсюда вытекает и вторая проблема *«Петьки 4»* – хотя пазлов а-ля *Myst* в игре не встретишь, из «тупиков» придется выбираться неоднократно.

Квестеров со стажем подобные трудности вряд ли остановят надолго. Привычны они и к комбинированию или разделению предметов в инвентори, к своему любимому пиксель-хантингу и к своеобразной логике квестов «Сатурн+». И даже к тому, что каждый отыскиваемый и добавляемый в инвентори предмет, за очень редким исключением (исключений этих можно сосчитать по пальцам одной руки), используется ровно один раз и, естественно, не там, где, по вашему мнению, он оказался бы наиболее логичен. Скажем, бластером нельзя открыть амбарный замок, из него даже выстрелить толком нельзя, но зато его он запросто запустит инопланетную космическую тарелку или включит машину времени. Каково?

Поколению новому, молодому частенько придется чесать в затылке. Все проблемы в *«Петьке 4»*, впрочем, решаются просто. Внимательность, внимательность и еще раз внимательность! Поиск нужных предметов (замечу, что лишних в игре нет), то бишь классический «мышиный» пиксель-хантинг в *«Петьке 4»* – это порой весьма нетривиальная задача. Какой-нибудь крохотный предмет, крайне важный для дальнейшего прохождения, сливается с фоном и не сразу бросается в глаза. Иногда путь к нему перекрывает какой-то пустячок: ну, скажем, старушки, которые не хотят подвинуться и дать Петьке возможность забраться на крышу, картина, которая висит не на той стене, амбарный замок опять же или некормленый палач. А угадайте, кто поделится стиральным порошком, который позволит отмыть перемазанных гуталином главных героев? Впрочем, не стану своими намеками и подсказками мешать разбираться во всем самостоятельно. Ведь, как говорится, кто ищет, тот всегда найдет. И не только в сознюшене...

А все ли так хорошо?

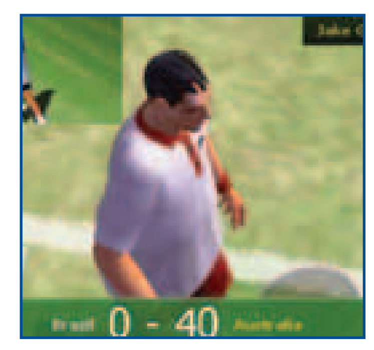
Напоследок буквально несколько слов о том, что мне не понравилось в *«Петьке 4»*. Во-первых, примитивные диалоги и назойливые шутки - услышав в седьмой раз предупреждение о форматировании винчестера за неправильные действия, я попросту выключил динамики. Во-вторых, неровность геймплея – игра то несется вскачь, делая неожиданные повороты сюжета, то плетется, словно улитка, вынуждая игрока в десятый раз посещать эту локацию и, не находя в ней ничего существенного, разочарованно убираться прочь. Наконец, в-третьих, не нравится то, что слишком засиделись российские разработчики квестов в люльке. Они уже возрождали Шерлоков Холмсов и Остапов Бендеров, возвращали Аляску и спасали Землю. Что будет дальше – пародирование российских ток-шоу или приход в Гадюкино армий матриц и терминаторов? «Осетрина второй свежести» – не особенность российских квестов, а их беда. Хотя это уже совсем другая история...

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Пожалуй, трудно пройти мимо очередной части старейшего российского квеста, несмотря на неуклюжие заимствования из фильмов, провалы в логике и массу несмешных шуток...



Мячик, оставляющий за собой след, – фирменный фокус Aqua Pacific.



Зеленая манная каша на фоне – всего лишь покрытие корта, условно именуемое grass.



Перерывы между сетами – чистая формальность. А зря. Некоторые умудряются даже из этого сделать конфетку.

Perfect Ace Pro Tournament Tennis

Perfect Ass. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **OXYGEN INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **AQUA PACIFIC**
ЖАНР: **TENNIS**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$24.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 500MHZ, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 800MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256MB RAM, 64MB VIDEO, 800MB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **4 ИГРОКА**

Как правило, произведения культмассового характера с пометкой «В компостЪ» видно невооруженным взглядом. Одни еще издалека машут помятыми листами бумаги из отдела пиара, исписанными словами вроде incredible и outstanding с прикрепленными к ним скриншотами, тянущими скорее на дипломную работу дизайнера-двоечника. Другие совершенно неожиданно выскакивают из-за угла с криком «Сы-ы-ыр!», пытаясь взять зазевавшегося казуала испугом, и иногда это у них получается. Наконец, третьи выделяются из толпы названиями, гордо выставляя напоказ что-нибудь вроде «Санта-Клаус покоряет марсиан» или «План №9 из космоса». Понять скрытую эстетику такого творчества можно лишь опустившись до уровня медузы.

Perfect Ace Pro Tournament Tennis – из третьей категории. Несмотря на отсутствие в заголовке бородатого деда и загадочного косяка под номером 9, продукт Aqua Pacific не стесняется своего громкого титула, сверкающего на фоне совокупного убожества остальных составляющих. Это «Ночь над Днепром», где луна отражается в городской луже. Это «Девятый вал» в разбитом стакане на фоне засохшего рыбного натюрморта. Подпишись под этим хоть Леонардо да Винчи – не спасет. Размазней вместо текстур и не состыковывающимися с телом головами сегодня можно удивить только колясочного карапуза, да и то лишь потому, что несчастный пока что с трудом отличает пингвина от гаечного ключа.

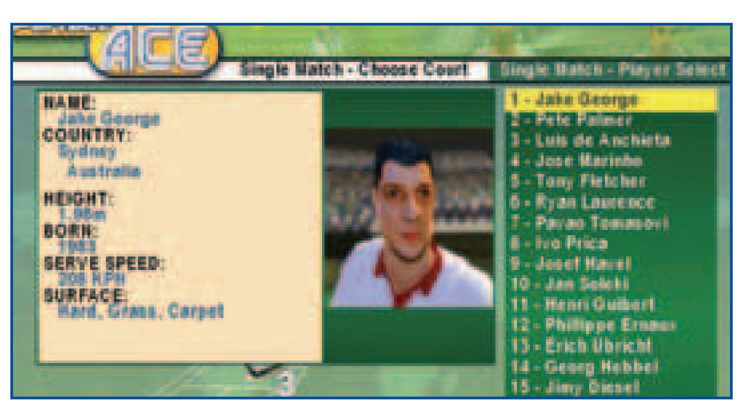
Совершенный мусор

Как выразился один из западных обозревателей, «*Perfect Ace* – это подача, пролетевшая мимо корта и попавшая вам, невинному обывателю, прямо в фасадную часть головы». Недоумение появляется на этой же части тела буквально с первых секунд знакомства с PA, когда тщетные попытки отыскать альтернативу бесподобному 640x480x16 заканчиваются на фантастическом 640x480x32. Еще до старта *Perfect Ace* попадает в категорию дешевых портов, когда вконец обленившиеся девелоперы оставляют все, что называется «as is». PC-игрок, загнанный в консольные рамки, вынужден, забыв о бесполезной клавиатуре, даже собственное имя набирать примитивным перебором алфавита, памятным еще с игровых автоматов в гостинице «Прибалтийская». А отвратительный интерфейс, предусмотрительно спрятавший кнопку Exit подальше от глаз неуравновешенной публики, окончательно расписывается в общей нелепости спортивного полуфабриката.

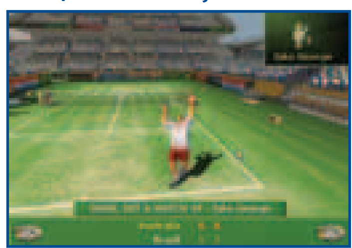
В отличие от десятка-другого своих более продвинутых собратьев Perfect Ace плюет на пользователя из-за каждого угла. Хотите побывать в шкуре Кафельникова, Федерера или Сафина? Хрен вам! Редактор уровней, магазины с экипировкой, режим карьеры? Не слыхали о таком. А как насчет официальных кортов международных соревнований? Обойдетесь. С экрана монитора на вас смотрят безликие уродцы с вытянутыми черепами и размытыми физиономиями. Каждый из них имеет вполне конкретное имя, место и дату рождения, рост, скорость подачи и предпочитаемый тип поверхности корта. Хит сезона –

СПОРТИВНОЕ ПРОШЛОЕ

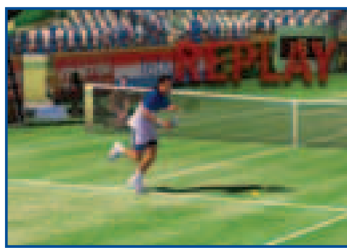
Оно у Aqua Pacific весьма обширное, как ни странно. Наряду с одноклеточным *All Star Tennis 2000* и вполне сносным Agassi *Tennis Generation 2002* в портфолио затесался пучок второсортных гонок, включая Carmageddon для GameBoy Color да пару-тройку футбольных симуляторов жуткой наружности. Специфичность электронного тенниса не позволяет достопочтимым сэрам развернуться на широкую ногу. Посему смысл производства ублюдков наподобие *Perfect Ace* непонятен дважды. I smell voodoo magic.



Подобных уродов в игре аж три десятка. Где рождаются такие олигофрены – есть тайна похлеще атаманских кладов.



Единственный матч, который удалось закончить не уснув на втором же сете. Red Bull, знаете ли, окрыляет.

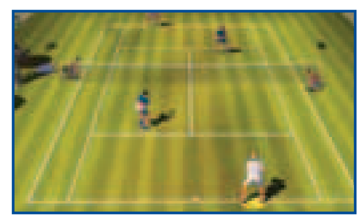


Реплеи в *Perfect Ace* – вещь совершенно лишняя, даже вредная. Это вам не *Virtua Tennis*.

некто Fernando Fuentes высотой аж два метра сорок шесть (!) сантиметров. Такому акромегалу больше подошла бы роль судейской вышки, но судьба распорядилась иначе – сумасшедший мексиканец играет в теннис.

Даже если проявить милосердие, закрыть глаза на вышеописанные безобразия и выбрать себе аватара из предложенных трех десятков, PA все равно не даст вам заснуть спокойно. Свихнувшийся AI то угадывает каждую попытку обводки, то встает на месте, пропуская «детские» удары и отправляя мяч в аут в совершенно обычных ситуациях. Подобная «человечность» поведения больше смахивает на полное отсутствие профессионализма соперника. Благодаря этому парные матчи, в отличие от великолепного Sega Sports Tennis 2K2, выигрываются одной кнопкой. Тупее могут быть только трехкопеечные эмуляции slot machine на мобильных телефонах Samsung.

Модели безвестных теннисистов скреплены просроченным клеем и готовы развалиться в любой момент, побросав никчемные отростки в манную кашу, призванную заменить в *Perfect Ace* покрытие корта. Желающие понять, чем spin отличается от slice, могут расспабиться – ничем. Подопечный спортсмен лихо крутит ракеткой, намекая на подвального качества motion capture, но непослушный мяч все время норовит полететь прямо. Лишь изредка удается обвести чрезмерно вертлявого электроника «свечой» или послать направленную к центру подачу. Добавим сюда близкую к реальной продолжительность каждой встречи, периодически просыпающегося комментатора, совершенно не к месту выдающего одну из шести вбитых в голову фраз, идеально картонных зрителей, невероятную скудность звуков и можно смело скармливать коробку с *PA* в шреддер. В 2003-м хочется чего-то более возвышенного.



Первая и последняя парная игра, выигранная ОДНОЙ кнопкой Normal Shot.

Sweet inquisition

Впрочем, для самых терпеливых тандем Aqua Pacific-Oxygen Interactive приготовил отдельный сюрприз – отсутствие сохранения игры во время чемпионата хотя бы после каждого матча. Хотите стать первой ракеткой мира? Извольте весь вечер наслаждаться кулинарией британских разработчиков в режиме нон-стоп. В таком виде тонкий английский юмор больше похож на инквизицию. К богатому выбору профессиональных средств среднестатистического Торквемады современности в виде песен Сережи Жукова и ежеутреннего просмотра *Power Rangers* добавились регулярные сеансы игры в *Perfect Ace*. Если вышеприведенных аргументов вам мало, вглядитесь в ближайшие скриншоты. Коли и этого будет недостаточно, знайте – вы наверняка перегрелись.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучше стереть пыль с *Virtua Tennis* трехлетней давности.

Neverwinter Nights: The Shadows of Undrentide

Идеальный адд-он. **ТЬЕРРИ НГУЕН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ATARI**
РАЗРАБОТЧИК: **BIOWARE/FLOODGATE**
ЖАНР: **ROLE-PLAYING GAME**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$24.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 128MB RAM, 1.2GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 256MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-64 ИГРОКА)**

Вопрос: зачем выпускать платный адд-он к игре, для которой и так существуют тысячи совершенно бесплатных пользовательских модов? Позвольте мне в качестве ответа привести небольшую аллегорию: вы можете сколько угодно снимать на свою любительскую камеру самодельные эпизоды к *«Звездным Войнам»*, но этим поделкам, в которых ваши приятели неуклюже машут фальшивыми световыми мечами, никогда не сравниться с профессионально сделанным «родным» фильмом. И *Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide* может служить образцом настоящего, качественного адд-она, одиночная кампания которого по всем параметрам превосходит то, что мы имели в оригинальной игре.

Сюжет *SOU* не имеет ничего общего с историей NWN и на первый взгляд может показаться обманчиво коротким (всего лишь две главы и интерлюдия). Но даже в этой интерлюдии вам предстоит преодолеть три протяженных подземелья, а на прохождение всей игры при самом благоприятном раскладе потребуется никак не меньше 25-30 часов. В общем и целом, повторюсь, кампания *SOU* получилась на порядок сильнее и увлекательнее, чем в *NWN*, где немногие по-настоящему интересные квесты и локации совершенно терялись среди стандартных D&D-клише. Можно сказать, что *Shadows of Undrentide* выполнен в т.н. «*Fallout*'овском» стиле, и практически любую проблему здесь можно решить дипломатическим путем – разумеется, при условии, что у героя достаточно высоки параметры Intelligence и Charisma. Вам представится уникальная возможность убедить гноллов перейти на сторону добра, провести переговоры с захватившими заложников кобольдами и выступить посредниками в торговой сделке. То есть, совсем обойтись без драк, конечно, не получится, но



Всегда приятно опробовать новые заклинания на ничего не подозревающих противниках, например, на этих скорпионах.



Драки с нежитью никуда не делись, но подземелья стали значительно более красивыми и стильными.

SOU – самая веселая и прикольная фэнтези-RPG из всех, что когда-либо попадали мне в руки.



Голем вещает: «Вы хотите, чтобы ваши дома и имущество были под надежной охраной? Тогда посетите Golem Emporium на улице Northwest Vizier, и мы решим все ваши проблемы!»

благодаря высочайшему уровню проработки квестов и подземелий, сюжет *SOU* выглядит значительно более логичным, целостным и увлекательным, чем кампания *NWN*. И хотя непосредственно управлять своими спутниками вы по-прежнему не можете, появилась возможность копаться в их Inventory и отдавать более конкретные указания по поведению в бою (прогресс по сравнению с оригиналом примерно такой же, как в *Fallout 2* по сравнению с первым *Fallout*'ом). К сожалению, данное нововведение не имеет «обратной силы», и после установки адд-она вы не получите возможность управлять подчиненными при прохождении оригинального *NWN*.

Помимо многочисленных улучшений, связанных с геймплеем, *SOU* отличает превосходный юмор, благодаря которому классический фэнтезийный сюжет смотрится на удивление свежо и оригинально. То есть, конечно, нам, как всегда, придется бороться с происками зла, но монотонное течение эпического RPG-шного квеста будет разбавлено множеством прикольных шуток и ремарок. Например, по ходу дела вы должны перебить големов – казалось бы, совершенно стандартная ситуация, – но кто мог подумать, что эти гиганты будут уморительно расхваливать свой Golem Emporium? А еще вам встретится говорящая крыса, написавшая диссертацию, посвященную максимальной высоте полета летающих городов... Не кривя душой, могу сказать, что *SOU* – это самая веселая и прикольная фэнтези-RPG из всех, что когда-либо попадали мне в руки.

Появившиеся в адд-оне престиж-классы предоставляют массу интересных возможностей по развитию персонажа, хотя мне и не совсем понятно, почему для освоения профессии супер-злого файтера Blackguard в обязательном порядке требуется скилл Hide?? Кроме того, неясно, зачем в игру был введен никому не нужный Harper Scout – престиж-класс бардов, за которых все равно никто никогда не играет (хотя откуда мне знать? Быть может, на свете и есть геймеры-извращенцы, прущиеся от игры на Lute of Life...). Появились новые типы ландшафта – пустыни и снежные равнины, – а также новые варианты дизайна подземелий, что, несомненно, порадует всех любителей создавать самодельные модули. Разумеется, не обошлось и без новых монстров, новых талантов (feats) и классных заклинаний.

Пора подводить итоги. *SOU* – это великолепный адд-он, на фоне которого оригинал тускнеет и уходит в тень. И хотя в основе его геймплея, как и раньше, лежит удалой hack-n-slash, а невозможность непосредственно управлять спутниками по-прежнему крайне раздражает, высочайшее качество сюжета, диалогов и квестов делает его весьма желанным приобретением для всех любителей RPG.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Обновленный NWN с радикально улучшенной одиночной кампанией.

REVIEW


Тактическая, так сказать, карта. Здесь мы выбираем миссии.

Ghost Master (Повелитель Ужаса)

Как приятно быть плохим. **ИВАН ГЕХТ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ
ИЗДАТЕЛЬ: **EMPIRE INTERACTIVE/АКЕЛЛА**
РАЗРАБОТЧИК: **SICK PUPPIES**
ЖАНР: **RTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, ЛЕГКОЕ НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99/$3**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 128 MB RAM, 32 MB RAM VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

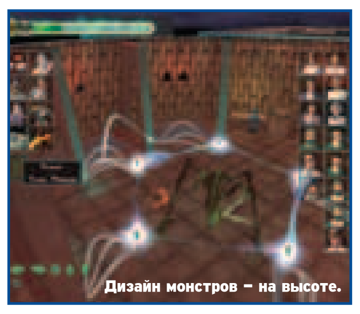
На радость поклонникам *Dungeon Keeper* (1997 год от Р.Х., Bullfrog) наконец-то вышла игра, хотя бы отчасти следующая заветам великого предка. Вы в ней – глава отряда привидений. Ваша цель – выселить разношерстную публику из их собственных домов. Путь – напугать до ужаса. Заинтригованы?

Очень страшное кино

Впервые взяв в руки диск Повелителя Ужасов, я и не знал чего ожидать. С одной стороны, имеет место довольно интересная концепция, а с другой – ничего не говорящее мне имя создателей. Однако игра превзошла все ожидания.

Итак, перед нами весьма необычная стратегия, открывающая игрокам тайны мира духов. Вы играете роль Повелителя Ужаса. Для каждой миссии вы самостоятельно собираете команду. Все монстры делятся на 6 групп, в каждой из которых может быть порядка 5-7 различных существ. Выбор команды – едва ли не самое ответственное мероприятие во всей миссии.

Дело в том, что каждый из монстров имеет собственный набор умений, воздействующих на различные чувства людей. А все люди имеют определенный набор фобий. И от того, насколько удачно вы используете их страхи, зависит успех всей миссии.


Дизайн монстров – на высоте.

Помимо этого, каждый монстр привязан к определенным «оковам». То есть один может жить только в воде, другой только в электроприборах и т.д. Пару раз я брал на задания монстров, которых оказывалось просто некуда привязать.

Кроме того, чтобы существовать в мире людей, духи должны потреблять плазму. Плазма добывается из людского страха. Но чем сильнее (и страшнее) монстр и используемые им скиллы, тем больше плазмы ему требуется. Вот здесь хороший Повелитель и должен уметь найти золотую середину.

После окончания миссии Повелитель получает определенное количество Золотой Плазмы, которую можно потратить в штаб-квартире на развитие различных навыков у подчиненных (изначально каждый монстр имеет весьма ограниченный арсенал заклинаний, который мы и расширяем за счет Золотой Плазмы).

После запуска привидений в мир людей мы больше не можем непосредственно их контролировать – духи будут использовать все способности по собственному усмотрению. Однако чтобы не разбазаривать ценный ресурс (в смысле плазму) зазря, мы можем отдавать приказы, определяющие, когда и при каких условиях призраки будут использовать свои заклинания. Чем более силен призрак, тем больше приказов он способен воспринять. Благодаря системе приказов Повелитель может планировать довольно интересные и эффективные комбинации действий своих подопечных.

Глаза и уши

Взглянув на скриншоты, вы сразу же понимаете, что за графика ждет вас в игре, - ничего особенно выдающегося. Уровень картинки достаточно неплох, чтобы не вызвать отвращения в первые же минуты, а дальше в дело вступает увлекательный гейм-плей и на графику просто перестаешь обращать внимание. А вот звук в *Ghost Master* выполнен на весьма высоком уровне. Кроме того, очень порадовали видеоролики. Такого качества анимационных заставок я давно не видел.

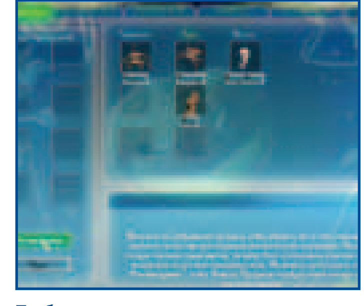

Не хотел бы я попасть в такую лечебницу...

Heaven and Hell

Миссии объединены в кампанию. Всего игрока ждет 14 сценариев, один из которых служит туториалом. 13 «боевых» миссий заставят вас пройти путь от Рая до Ада. Задания элементарны в начале и дьявольски сложны в конце. Однотипные, в общем-то, миссии, которые, так или иначе, заключаются в выселении жильцов из мест их обитания, не дают заскучать с первой до последней минуты. Ведь нам предстоит сражение с впечатлительными девчонками-студентками в общежитии, бои за власть на красавице-яхте, выселение медперсонала из госпиталя и даже борьба с охотниками за привидениями в их собственном офисе!..

Бал у Князя Тьмы

Мы получили добротную и оригинальную стратегию, непохожую на сотни других, заполнивших современный рынок, – а это, согласитесь, дорогого стоит. Конечно, *Ghost Master* не лишен недостатков: отсутствие мультиплеера, короткая линейная кампания и непродуманный интерфейс не позволяют назвать игру настоящим хитом. Однако уделить ей пару-тройку вечеров просто обязан каждый уважающий себя стратег.


Подбор команды – самый ответственный момент.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Игра для людей, уставших от приторно-добрых *The Sims* и однообразных экономических стратегий.



С графической точки зрения игра уверенно оставляет позади всех конкурентов, причем эта красота не требует супер-мощного компьютера.

F1 Challenge '99-'02

Супер-тачка! **УЭЙД ХЕРМЕС**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS** РАЗРАБОТЧИК: **ELECTRONIC ARTS UK** ЖАНР: **ГОНКИ** РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ** ЦЕНА: **$37.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 128MB RAM, 1GB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256MB RAM, 1GB НА ДИСКЕ, 128MB VIDEO** MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-8 ИГРОКОВ)**

История *«Формулы 1»* на PC уходит своими корнями в глубокое прошлое, игры данного поджанра напоминают безукоризненно отлаженные автомобили, в которых все настолько близко к совершенству, что улучшать уже практически нечего. Но создатели *F1 Challenge '99-'02* сумели поднять планку качества еще выше, включив в свое творение 4 гоночных сезона, 14 различных команд, 34 пилотов и 17 наиболее популярных трасс, состояние которых было точно воссоздано для каждого из четырех сезонов, имевших место с 1999 по 2002 годы. Что касается графики, AI и физической модели, то они были подняты на поистине недосягаемую высоту, и на голову превосходят то, что мы видели во всех предыдущих симуляторах *«Формулы 1»*.

Графически *F1 Challenge '99-'02* представляет собой значительно улучшенную версию предыдущей «формульной» гонки от EA Sports – *F1 2002*. Трассы и модели автомобилей стали еще более детализированными, чем раньше, а окружающие ландшафты – реалистичными и разнообразными: над треком кружат вертолеты, с ближайшего аэродрома взлетают реактивные самолеты и т.д. Физическая модель настолько совершенна, что даже самое незначительное повреждение автомобиля тут же отражается на его аэродинамических характеристиках и управляемости. Например, потеряв хвостовой стабилизатор, болид становится настолько неустойчивым, что входит в неуправляемые заносы всякий раз, когда вы слегка прикасаетесь к тормозам или пытаетесь войти в поворот. AI компьютерных соперников безупречен – они ведут себя дерзко и агрессивно, при этом стараются сами в вас не врезаться, а если вы теряете контроль над своей машиной, – отчаянно пытаются убраться с вашего пути. Озвучка игры включает реальные записи с чемпионатов *«Формулы 1»*. Мощные моторы болидов ревут так реалистично, что тебя охватывает непреодолимое желание врубить громкость на максимум и до пола

Потеряв хвостовой стабилизатор, болид становится настолько неустойчивым, что входит в неуправляемые заносы всякий раз, когда вы слегка прикасаетесь к тормозам или пытаетесь войти в поворот.



Превосходный AI компьютерных гонщиков делает заезды по-настоящему напряженными.

утопить педаль газа. Гараж устроен удобно и логично, так что, даже не имея технического образования, вы без проблем сможете оптимально настроить свою машину для предстоящей гонки. Экраны базовой и продвинутой настройки позволяют заменить любую деталь, а для наиболее хардкорных игроков предусмотрена даже возможность изучать свои заезды с помощью телеметрии, скрупулезно анализируя поведение машины и доводя ее до совершенства.

F1 Challenge '99-'02 – это практически идеальная игра. Ее единственный мелкий недочет связан с возникающими время от времени графическими аберрациями на линии горизонта Она демонстрирует значительно более высокий уровень детализации, реализма и удобства управления, чем все ее предшественники, и является лучшим на сегодняшний день симулятором *«Формулы 1»*.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Обязательная покупка для всех любителей «Формулы 1».

The Elder Scrolls III: Bloodmoon

Знак волка. **РОН ДУЛИН**

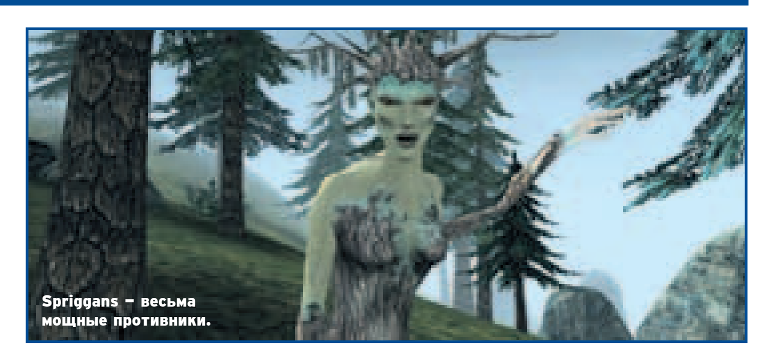
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **BETHESDA SOFTWORKS**
РАЗРАБОТЧИК: **BETHESDA SOFTWORKS**
ЖАНР: **ROLE-PLAYING**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128MB RAM (256MB RAM ДЛЯ WINDOWS XP), 1GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Как вы помните, *Tribunal* – первый адд-он к *Morrowind* – переносил нас в далекий-далекий город, никак не связанный с континентом Vvardenfell, на котором разворачивалось действие оригинальной игры. И хотя это было весьма интересное дополнение, многим не понравилась его «оторванность» от основной сюжетной линии. С этой точки зрения Bloodmoon намного лучше соответствует статусу адд-она, т.к. он вводит в игру дополнительный остров – Solstheim, – расположенный неподалеку от северо-западной оконечности материка, и имеет прямую сюжетную связь с событиями первой части. Империя пытается колонизировать Solstheim, что тянет за собой целую серию всевозможных проблем и испытаний для персонажа, не последнее место среди которых занимает поиск лекарства от ликантропии.

Хотя по размеру остров существенно уступает континенту Vvardenfell, его площадь достаточно велика, и здесь есть, где разгуляться. Прибыв на Solstheim, вы оказываетесь в недавно выстроенном форте. Как и в *Tribunal*, у большинства местных NPC есть для вас задания, кроме того, имеется длиннющий основной квест, в ходе которого вам предстоит поближе познакомиться с поклоняющимися животным Skaal – аборигенами острова Solstheim, которые отнюдь не в восторге от колониальной политики империи.

Едва лишь ступив за пределы форта, вы столкнетесь с одним из наиболее существенных нововведений *Bloodmoon*, – огромными табунами всевозможных существ, большинство из которых настроено по отношению к герою крайне враждебно. Среди противников будут как животные – медведи, кабаны и волки, – так и гуманоиды, включая берсеркеров и крайне трудноубиваемых Spriggans. Вообще, путешествовать по острову Solstheim намного труднее и опаснее, чем по Vvardenfell, – потому что враги стали не только более многочисленными, но и значительно более сильными. В этой связи адд-он рекомендуется проходить лишь прокачанными, высокоуровневыми персонажами.


Spriggans – весьма мощные противники.


В *Bloodmoon* полно новых монстров, большая часть которых – лесные звери.

Увеличение количества и разнообразия противников – это здорово, хотя на фоне таких улучшений особенно отчетливо проступает один из главных недостатков оригинального *Morrowind* – примитивная боевая система. Тем не менее, нужно признать, что быть атакованным стаей гоблинов верхом на кабанах - намного веселее и интереснее, чем сражаться с одним-двумя Cliff Racer'ами.

Появление вервульфов – идея, безусловно, крайне интересная, но вот ее реализация, увы, подкачала.


Во избежание неприятных последствий, вервульфы должны в обязательном порядке каждую ночь питаться. Впрочем, иногда попытка покушать тоже может привести к плачевным последствиям.

Главное отличие Solstheim'а от Vvardenfell'а – обилие снега и льда. Повсюду разбросаны небольшие опорные пункты и подземелья, которые можно и нужно исследовать. Начав проходить основной квест адд-она, вы рано или поздно окажетесь укушены вервульфом, и если не сумеете вылечиться, то сами станете одним из них, что потянет за собой множество изменений в вашей жизни. Во-первых, вервульфы должны в обязательном порядке каждую ночь кушать, а иначе на следующий день они теряют огромное количество хит-пойнтов. Во-вторых, в ночное время они должны держаться в стороне от населенных пунктов, т.к. если кто-нибудь увидит, как вы превращаетесь в волка, на вас начнется всеобщая охота, причем героя будут преследовать независимо от того, в какой форме он в данный момент пребывает. Появление в игре вервульфов – идея, безусловно, крайне интересная, но вот ее реализация, увы, подкачала. Необходимость каждую ночь что-то есть очень быстро утомляет, а поскольку единственное оружие волков-оборотней – их клыки, бои получаются долгими и однообразными.

Тем не менее, путь вервульфа интересен и необычен, и помимо ликантропии, *Bloodmoon*, в лучших традициях серии *Morrowind*, предлагает игроку еще множество всевозможных опций и заманчивых возможностей. Немного обидно, что покинуть Solstheim нельзя (вообще, модульная структура *Morrowind* идеально подходит для выпуска таких «территориально изолированных» адд-онов). Но зато по всем остальным параметрам *Bloodmoon* является просто идеальным дополнением к сказочному миру *Morrowind*, и я от души рекомендую его всем поклонникам оригинальной игры – обладателям крутых высокоуровневых персонажей.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Прекрасный подарок всем поклонникам *Morrowind* – еще несколько десятков часов увлекательного геймплея. Рекомендуется ТОЛЬКО обладателям высокоуровневых персонажей.

WarCraft III: The Frozen Throne *(Альтернативный американский обзор)*

Панда, тролль и гигантский жук... **ТОМ ЧИК**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **BLIZZARD**
РАЗРАБОТЧИК: **BLIZZARD**
ЖАНР: **RTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
PRICE: **$34.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 400MHZ, 128MB RAM, 550MB НА ДИСКЕ, ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 600MHZ, 256MB RAM, 32MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, BATTLE.NET (2-12 ИГРОКОВ**

В свое время компания Blizzard сделала серьезную ошибку – выпустив потрясающие адд-оны *Brood War* для *StarCraft* и *Lord of Destruction* для *Diablo II*, она невероятно высоко подняла планку качества для всех своих последующих Expansion Pack'ов. Так что если играющая публика сочтет *Frozen Throne* чересчур дорогим (35 баксов, как-никак!) и не оправдывающим возлагаемых на него ожиданий, дизайнерам Blizzard будет некого винить в этом, кроме самих себя.

Впрочем, я вовсе не хочу сказать, что во *Frozen Throne* мало улучшений и нововведений, – на самом деле, их более чем достаточно. Вы непременно полюбите новых героев – гигантского пещерного жука, создающего из трупов новых жучков, эльфийского огненного мага, тролля-колдуна... Новые герои позволили разработчикам реализовать свои самые смелые замыслы и открыли широкий простор для фирменных Blizzard'овских шуток и приколов. Чего стоит хотя бы пьяная китайская панда, распадающаяся на три меньших по размеру, писклявых версии самой себя – Earth, Storm и Fire? А благодаря тому, что большинство новых героев нанимаются в нейтральных зданиях и, в этой связи, доступны всем играющим сторонам, разнообразие тактических приемов и уловок возросло многократно.

Но если говорить о геймплее в целом, то по большому счету, он практически не изменился. Каждая раса получила по несколько апгрейдов и юнитов, но на общем балансе это почти не отразилось. Night Elves наконец-то обзавелись мощным рукопашным бойцом, Undead – удобным источником лечения, у Humans появился Dragonhawk Rider, умеющий обезвреживать оборонительные башни и являющийся прекрасной альтернативой осадным машинам. Вот только воспользоваться крутыми способностями новых юнитов смогут лишь хардкорные ветераны, чье отточенное мастерство и быстрая реакция позволяют им одновременно сбивать вражеские заклинания, следить за расходом маны, и пользоваться предметами из инвентаря персонажей. А ведь *Frozen Throne* еще сильнее ускоряет и без того стремительный темп игры...



А поведет их пьяная панда...

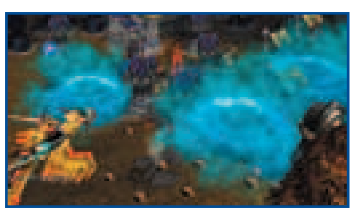


Blood Mage пользуется мощнейшим заклинанием Flame Strike.

***Frozen Throne* еще сильнее ускоряет и без того стремительный темп игры.**

Новая кампания представляет собой продолжение приключений уже знакомых нам персонажей. Хитро закрученный сюжет, в котором есть место и предательству, и подвигу, проведет их через множество сражений – и все ради некой могущественной вещицы, из-за которой адд-он, собственно, и получил свое название, и которая, в конечном итоге, окажется пригодна лишь для того, чтобы победитель с гордостью водрузил на нее свою задницу. Многие сценарии крайне сложны, т.к. от вас требуется одновременно следить за событиями, происходящими в разных частях карты. Совершенно нормальна ситуация, когда вы должны построить две базы, параллельно ведя героя через подземелье, загружая солдат в транспортные корабли, высаживая их на берег и отбиваясь от летающих существ, – и все это на время! Господа разработчики! Запомните: у среднестатистического геймера не так уж много рук – как правило, меньше трех.

Именно поэтому нам так понравилась новая RPG-шная кампания, в которой вы играете одними героями. Персонажи пересекают карты, выполняют несложные квесты, собирают волшебные артефакты... Играть в таком режиме настолько же легко и приятно, насколько сложно проходить основную стратегическую кампанию, – он дает возможность по полной программе насладиться *WarCraft*'ом, не отвлекаясь на суматошный менеджмент баз, армий и ресурсов. Кстати сказать, интерфейс *Frozen Throne* претерпел ряд положительных изменений по сравнению с *WarCraft III*, и Blizzard обещает выпустить специальный патч, вносящий их в оригинальную игру. Скорей бы уж, а то после адд-она снова возвращаться к старому интерфейсу крайне мучительно!



Dragonhawk Riders выпускают туман, обезвреживающий сторожевые башни.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Множество классных нововведений, предъявляющих еще более высокие требования к скорости и реакции игрока.

Korsun Pocket

Произведение искусства.

БРЮС ГЕРИК



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ
ИЗДАТЕЛЬ: **MATRIX GAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **STRATEGIC STUDIES GROUP**
ЖАНР: **ПОХОДОВЫЙ ИСТОРИЧЕСКИЙ ВОРГЕЙМ**
РЕЙТИНГ ESRB: **БЕЗ ОЦЕНКИ**
ЦЕНА: **$52**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450MHZ, 128MB RAM, 400MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **HOT-SEAT, PBEM (2 ИГРОКА)**

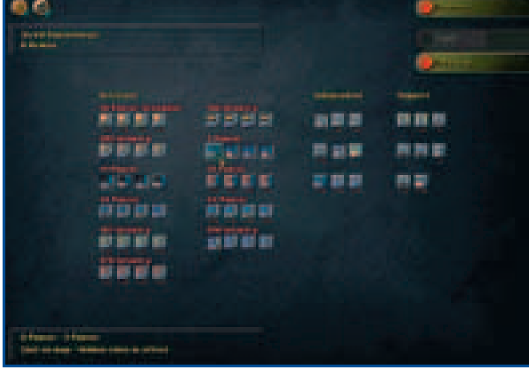
По большому счету, классические гексагональные воргеймы – это осколки той далекой эпохи, когда компьютеры были всего лишь продвинутым счетными машинами. К сожалению, в последние годы большинство разработчиков компьютерных воргеймов пошли по пути максимального усложнения правил и расчетов в своих творениях – и в итоге мы получили огромное количество т.н. «игр», сводящихся к бесконечным безликим таблицам и абстрактным математическим вычислениям. К счастью, последний опус легендарной студии SSG является приятным исключением из этого правила. *Korsun Pocket* гармонично сочетает в себе все лучшие элементы классического исторического воргейма и при этом полностью избавлен от однообразия и утомительности, зачастую свойственных представителям данного жанра. Мы получили настоящий шедевр, и поверьте, это не пустые слова!



***Korsun Pocket* демонстрирует идеальный баланс между атаками и контратаками.**

Korsun Pocket гармонично сочетает в себе все лучшие элементы классического исторического воргейма. Настоящий шедевр.

Более того, в коробке с *Korsun Pocket* вы найдете целых две игры. Дело в том, что *The Ardennes Offensive* – тактический воргейм с управлением на уровне полков – был выпущен SSG еще в 1998 году, и именно в этой игре в первый раз была использована система правил, на основе которой впоследствии был разработан и *Korsun Pocket*. Спустя пять лет дизайнеры SSG переработали и улучшили оригинальный *The Ardennes Offensive* и выпустили его в комплекте с новым воргеймом, сделанным по тем же самым правилам и посвященным событиям на советско-германском фронте. Поверьте, любая из этих двух игр, даже сама по себе, стоит 52 долларов, потраченных на *Korsun Pocket*. А вместе они составляют прекрасный набор, являющийся абсолютно обязательным приобретением для любого настоящего воргеймера.

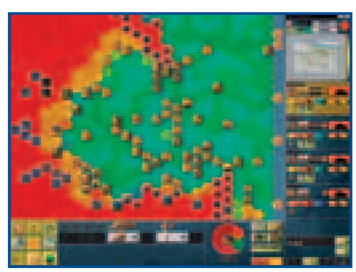


Одним кликом мыши мы получаем доступ к информации по любому интересующему нас вопросу.

Korsun Pocket – одна из немногих игр, которые умудряются по максимуму использовать все преимущества компьютера как игровой платформы и при этом сохранить колорит и атмосферу «живого» настольного воргейма. Как же SSG удалось этого добиться? Дело в том, что основной принцип дизайна Korsun Pocket гласит, что игрок должен видеть и понимать абсолютно ВСЕ. Как далеко может продвинуться этот юнит? Вот настолько. Кто находится в зоне снабжения? Все подразделения за этой линией. Кто может провести эту атаку? Вот эти, эти и эти юниты, но не те... Именно благодаря доступности и наглядности, геймплей *Korsun Pocket* и получился таким глубоким и увлекательным.

Кроме того, игра может похвастаться великолепным интерфейсом, который разработчики всех последующих гексагональных воргеймов должны использовать в качестве примера для подражания. Все его элементы настолько идеально подогнаны друг к другу, что ты воспринимаешь их как единое целое и совершенно не напрягаешься, проводя десятки сложных и разнообразных операций. Тебе доступна любая информация – вплоть до наиболее вероятного исхода будущего боя, результатов бросков виртуальных кубиков, данных по снабжению войск, формаций юнитов и разведки, – причем для ее получения не нужно продираться через многоступенчатые меню, а достаточно всего лишь один раз кликнуть мышью. Играя в *Korsun Pocket,* ты понимаешь, почему воргеймы до сих пор так популярны, – ведь они дают тебе возможность, путем принятия серии стратегических решений, повлиять на исход наиболее драматических моментов человеческой истории, и в них всегда побеждает тот из соперников, кто умеет лучше думать.

И поверьте, решения, которые вам придется принимать в *Korsun Pocket,* будут ВЕСЬМА интересны и непросты. Выбранный авторами масштаб, когда каждый юнит представляет собой соединение уровня полка, оптимально подходит для обеих игр и, с одной стороны, дает вам возможность все знать и контролировать, а с другой – не топит в потоке информации. Правила – четки и логичны. В кампании *Korsun Pocket* нам предстоит решить исход столкновения превосходящих советских войск с истощенными и поредевшими, но все еще грозными немецкими танковыми соединениями. *The Ardennes Offensive* моделирует последнее наступление германских войск в Арденнах и попытки Союзников его остановить. В каждой из игр, независимо от выбранной стороны, нам предстоит и наступать, и обороняться, а превосходный AI, написанный легендарными программистами Роджером Китингом (Roger Keating) и Яном Траутом (Ian Trout), ни на секунду не даст вам расслабиться или заскучать. Более того, в обновленной версии *The Ardennes Offensive* были исправлены все недочеты режима PBEM, выявленные в оригинальной игре, так что теперь система обмена ходами по электронной почте функционирует безукоризненно.



Игра предоставляет вам самую различную информацию, существенно облегчая процесс принятия решений.

Korsun Pocket является идеальным воплощением всех наработок, накопленных компьютерными воргеймами за всю 20-летнюю историю своего существования. Это лучший на сегодняшний день гексагональный воргейм.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший на сегодняшний день гексагональный воргейм.



Да, это действительно капитан Пикар собственной персоной, и он вместе с вами защищает «Энтерпрайз» от врагов. Фанаты на седьмом небе от счастья...

Star Trek: Elite Force II

Ничего особенно выдающегося... **ДАЙ ЛЮО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION**
РАЗРАБОТЧИК: **RITUAL ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600MHZ, 128MB RAM, 1.5GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-64 ИГРОКА)**

Первая часть *Elite Force* сумела опровергнуть распространенный трюизм, что хороших игр по вселенной Star Trek не бывает и быть не может в принципе. Оригинал гармонично сочетал интересный сюжет, удалой экшен и хорошо поставленное командное взаимодействие – это был во всех отношениях удачный шутер, а аутентичная Star Trek'овская атмосфера делала его достоинства еще более выпуклыми. Игра *Elite Force II* разрабатывалась не Raven, а Ritual Entertainment, и хотя чувствуется, что авторы изо всех сил пытались сохранить во второй части все хорошее, за что геймеры любили оригинал, в итоге у них получился всего лишь крепкий середнячок – продукт, вполне пригодный к употреблению, но далеко не шедевр.

Команда молодости нашей

Как вы помните, сюжет оригинальной *Elite Force* был закручен вокруг элитной спецкоманды (Hazard Team) корабля Voyager, созданной для противостояния всевозможным угрозам и первичной разведки враждебных планет. Во второй части Voyager возвращается в Квадрант Альфа, и команда оказывается расформированной решением какого-то кабинетного бюрократа, ни разу в жизни не видевшего живого Борга. А затем, стараниями капитана Пикара, людей опять собирают вместе, чтобы дать отпор новой опасности галактического масштаба.

Одним из главных достоинств первой части было то, что бок о бок с вами сражались остальные члены команды, причем создавалось полное впечатление, что товарищи действительно вам ПОМОГАЮТ, – несмотря на то, что всю самую грязную и опасную работу, разумеется, приходилось делать самому игроку. К сожалению, большую часть миссий *Elite Force II* вам предстоит действовать в одиночку. А в тех редких случаях, когда рядом присутствуют коллеги, они или быстро погибают, или застревают у какой-нибудь двери или стены, или же просто сидят и бездельничают. В результате, вы периодически оказываетесь в откровенно смешных ситуациях, например, когда техник просит вас воспользоваться трикодером, чтобы считать важную информацию, вместо того, чтобы сделать это самому. Или когда вы решаете плюнуть на все и вновь отправиться воевать в гордом одиночестве, а один из бездельничающих товарищей вдруг спрашивает: «Почему ты всегда действуешь один?» «Да потому что программисты Ritual поленились написать для вас нормальные скрипты!» – так и подмывает меня ему ответить.

В тех случаях, когда рядом с вами действуют коллеги, они или быстро погибают, или застревают у какой-нибудь двери или стены, или же просто сидят и бездельничают.

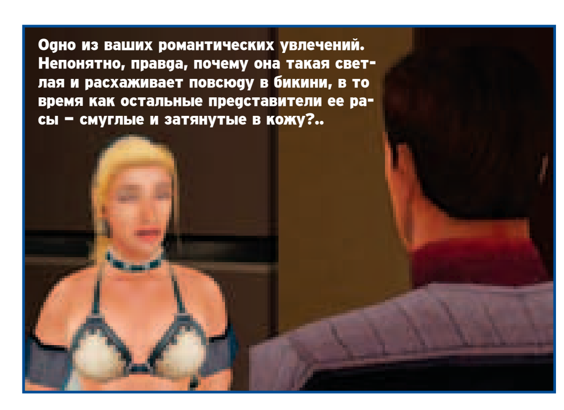
Тем не менее, несмотря на отсутствие реальной помощи со стороны коллег, миссии отнюдь не плохи. Вам предстоит изрядно понервничать в ожидании появления зловредных алиенов и не на шутку испугаться, в первый раз встретив их на борту таинственного звездолета... Противники скрываются за каждым углом, устраивают засады и обрушиваются на вас волна за волной, размахивая жуткими когтями и плюясь кислотой. Ураганный экшен периодически сменяется паззлами, которые поначалу кажутся интересными, но потом очень быстро надоедают по причине своей чрезмерной легкости и однообразия.

К сожалению, после прохождений нескольких миссий это чувство однообразия появляется у вас уже по отношению ко всей игре. Карты чрезвычайно линейны – как правило, герой просто путешествует по бесконечным одинаковым коридорам, периодически отстреливая прыгающих на него инопланетян. С одной стороны, дизайнеров можно понять – вполне логично, что архитектура космического корабля выдержана в едином стиле и не блещет разнообразием, но факт остается фактом – игровые уровни не вызывают ни малейшего восторга. Враги, за исключением отдельных боссов, тоже достаточно однообразны. Конечно, нельзя сказать, что 20 с небольшим часов, необходимые для прохождения одиночной кампании, – это выброшенное на ветер время, но скорее всего, вы не будете засиживаться за *Elite Force II* до глубокой ночи, говоря самому себе: «Сейчас, вот только еще один уровень пройду – и спать!»


Сражения с боссами приятно разнообразят монотонность большинства миссий.


Противники весьма разнообразны – большие жуки, средние жуки и маленькие жуки.


А они все идут и идут...


Одно из ваших романтических увлечений. Непонятно, правда, почему она такая светлая и расхаживает повсюду в бикини, в то время как остальные представители ее расы – смуглые и затянутые в кожу?..


Один из двух типов головоломок, представленных в игре.

На радость фанатам

Будучи игрой, сделанной по лицензии популярной вселенной, *Elite Force II* честно пытается вобрать в себя максимальное количество элементов телесериала. В игре задействованы актеры Патрик Стюарт (Пикар) и Тим Расс (Лейтенант Тавок), и разработчики придумали множество ситуаций, в которых вы непосредственно с ними взаимодействуете, – включая совершенно дурацкий момент, когда вы должны в разгар ожесточенной перестрелки бросить Пикару ружье. Теоретически, общение с героями фильма должно способствовать погружению игрока в атмосферу мира Star Trek, но на самом деле, в большинстве случаев, оно выглядит откровенно надуманным и притянутым за уши. Увы.

То же самое можно сказать про уровни между боевыми миссиями. В перерывах между стрельбой герой ходит по Звездной Академии или «Энтерпрайзу», причем зачастую ему приходится, выполняя всевозможные бестолковые задания, без конца бегать с одной палубы на другую. Возможность погулять по «Энтерпрайзу» – это, конечно, здорово, спору нет, но что веселого, скажите на милость, может быть в том, что вы в 20-й раз поднимаетесь на турболифте?? Единственное по-настоящему интересное занятие в промежутках между сражениями – романтические отношения с двумя леди. Причем игрок сам решает, которую из двух влюбленных дам он в конечном итоге осчастливит. Теоретически, такой ход разработчиков должен подстегнуть нас к повторному прохождению одиночной кампании, но кто, скажите мне, захочет вновь бегать по бесконечным коридорам и кататься на турболифте только лишь для того, чтобы увидеть альтернативный ролик? А с другой стороны, такие люди наверняка найдутся – ведь были же геймеры, делавшие то же самое в *Wing Commander 3*...

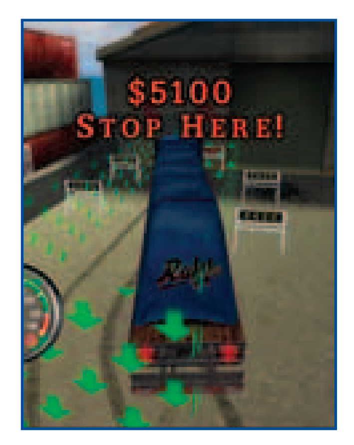
Большинство видов оружия носят «чисто Star Trek'овские» псевдонаучные названия, но по сути своей, они как были автоматами, шотганами и ракетницами, так и остались. В этой связи, режимы Deathmatch, CTF и другие мультиплеерные моды *Elite Force II* практически не отличаются от своих аналогов в любом другом современном шутере.

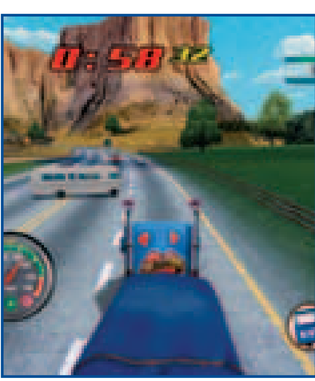
Пора подводить итоги. По большому счету, все элементы *Elite Force II* – геймплей, графика, мультиплеер и т.д. – выполнены на уровне чуть-чуть выше среднего. Всем поклонникам вселенной Star Trek я, не кривя душой, рекомендую эту игру – свою порцию Пикаров, Клингонов и Ромулан вы получите. Тем же, кто к *«Звездному Пути»* равнодушен, *Elite Force II* поможет скоротать время до выхода *Half-Life 2*.


ВЕРДИКТ

Амбиции были большими, а вот реализация, увы, подкачала.







Давить байкеров на дорогах – это примерно то же самое, что сражаться с пиратами в космосе.

Big Mutha Truckers

Freelancer для дальнобойщиков. **ЭРИК УОЛЬПО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EMPIRE INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **EUTECHNYX**
ЖАНР: **ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ГОНКИ НА ГРУЗОВИКАХ**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, ДВУСМЫСЛЕННЫЕ ШУТКИ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК, ЛЕГКОЕ НАСИЛИЕ, ВОЗБУЖДАЮЩИЕ ТЕМЫ**
ЦЕНА: **$19.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500MHZ, 96MB RAM, 985MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 700MHZ, 128MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

B*ig Mutha Truckers* – типичный малобюджетный проект. А по жанру это симулятор тяжелых грузовиков. Как правило, игры подобного рода получаются редкостным отстоем, и в этой связи, мы были настроены крайне скептически, инсталлируя *BMT* на редакционный компьютер. Но игра оказалась на удивление неплохой. Это увлекательный, динамичный, почти очищенный от багов и, вообще, во всех отношениях приятный продукт. Есть у него, конечно, и ряд проблем, служащих оправданием (или объяснением?) столь низкой цены. Но если вы всю жизнь мечтали о приключенческой игрушке, посвященной нелегкой жизни водителей грузовиков, то *Big Mutha Truckers* – это именно то, что вам надо.

С самого рождения жанра космосимуляторов, перевозка за деньги всевозможных грузов и товаров стала одним из наиболее популярных его ответвлений - достаточно вспомнить успех незабвенной *Elite* и сравнительно недавнего *Freelancer*. Тем не менее, до сих пор почему-то никому не приходила в голову мысль перенести подобные грузоперевозки из космоса на нашу матушку Землю. А ведь по сути своей, тяжелые грузовики – это настоящие звездолеты автострад: быстрые, мощные, элегантные и весьма непростые в управлении. Создатели *Big Mutha Truckers* решили заполнить данный пробел – нельзя сказать, что им это полностью удалось, но по крайней мере, достойная похвалы попытка имела место.

Вы – один из четырех братьев, которым дано по 60 дней на то, чтобы заработать как можно больше денег. Победителя ждет награда – он унаследует грузовой бизнес своей матушки. В лучших традициях классических «торговых» космосимуляторов, вы зарабатываете деньги, покупая груз по дешевке в одном месте и продавая его в другом, где цены выше. Кроме того, можно апгрейдить свой грузовик, покупая для него более вместительные прицепы и более надежные тормоза. Как видите, формула геймплея элементарна, но она прекрасно работает!

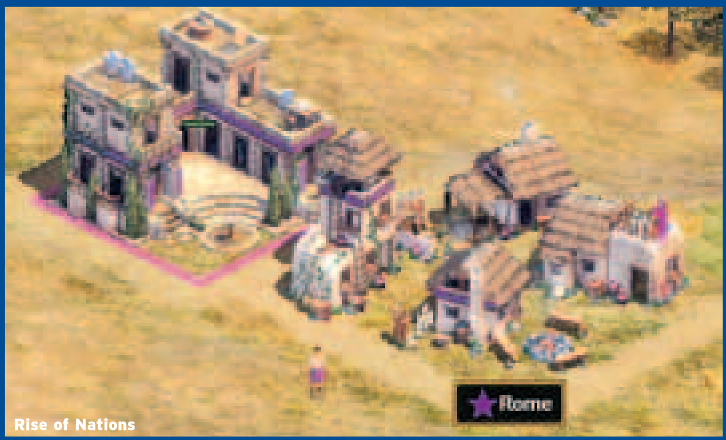
Но если такие элементы, как экономическая система и апгрейд машин, выполнены практически безупречно, то про сам процесс вождения этого, увы, сказать нельзя. Физическая модель и управление примитивны до безобразия. У грузовика имеется всего две передачи, а руление сделано слишком простым. В общем и целом, стиль вождения получился аркадным до мозга костей – кому-то, может, это и понравится, но я лично предпочел бы более серьезный подход.

Но истинная сущность *Big Mutha Truckers* раскрывается во время одной из мини-игр под названием Tug-of-War: в течение двух крайне мучительных для вашей руки минут вы должны как можно быстрее и чаще жать на одну-единственную кнопку!.. Подведем итог. С одной стороны, *Big Mutha Truckers* – это классический середнячок, а с другой – игра эксплуатирует довольно интересную и оригинальную тему, причем делает это совсем неплохо. Скажем так: в своей ценовой категории это весьма достойная вещь.

Грузовики – это же настоящие звездолеты автострад: быстрые, мощные, элегантные и весьма непростые в управлении.

ВЕРДИКТ 

На удивление неплохо.


Rise of Nations


Tropico 2

Перекройка истории

Rise of Nations, Tropico 2

Томас Л. Мак-Дональд



В преддверии появления патча версии 1.02 к *Rise of Nations* игровую общественность больше всего волновало, исправит ли он серьезные проблемы, связанные с лагом в многопользовательской игре. Ответ положительный – игра теперь работает на удивление стабильно. Кроме того, была полностью обновлена старая система рейтингов, которая, как известно, не отражала раньше вообще ничего. Теперь все лишились своих рейтингов, что, с одной стороны, конечно, немного обидно, а с другой – наоборот, хорошо, так как новые рейтинги будут ДЕЙСТВИТЕЛЬНО соответствовать реальному мастерству игроков. Были исправлены проблемы с подбором противников на GameSpy, введена возможность фиксировать игровые настройки, исчезли многочисленные недоработки интерфейса, нормально заработала система автоматического обновления (для ее запуска теперь не нужно заходить на GameSpy).

Кроме того, был устранен целый ряд проблем, связанных с режимом Capture the World, приводящих к беспричинным зависаниям и так портивших геймплей. Исчезло большинство возможностей для читерства. В общем и целом, сейчас игру можно с полным основанием назвать практически очищенной от недоделок.

***

Патч версии 1.2 к *Tropico 2* исправляет несколько багов, периодически приводивших к зависаниям (например, в самом начале игры или при загрузке карт в редакторе), а также улучшает баланс геймплея. Разработчик – студия Frog City – добавил в игру возможность переименовывать своего альтер эго, корабли теперь правильно выбирают доки, в которые они швартуются для пополнения запасов, для цен на черном рынке отныне установлен максимальный потолок (а то они очень быстро становились невероятно высокими, особенно ближе к концу игры) и т.д. Кроме того, был улучшен pathfinding юнитов и устранены некоторые проблемы, мешающие нормально завершить некоторые миссии.



Альтернативные RPG

Что ты выигрываешь, когда не платишь? СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

Деньги, деньги, деньги... Как только вы ввязываетесь в ролевые онлайновые игры, кошелек неизбежно начинает худеть. Деньги за коробку с диском и ненужным описанием, ежемесячная абонементная плата и специально заведенная для этого кредитка, регулярная покупка апдейтов и другие расходы неизбежны, если вы обязаны быть на гребне моды и желаете играть только в MMRPG последнего поколения. У меня самого немым укором пылятся на полке три вида *Ultima Online*, подпертые темной коробкой *EverQuest*'а...

Но так ли уж важно следовать последним веяниям моды? Далеко не все сломя голову кидаются раскупать свежую коллекцию в бутике. Многие практичные индивидуумы, особенно в Европе, цинично дожидаются сезонных распродаж – и немало экономят на этом. Возможно, такой принцип стоит применить и к онлайновым играм, особенно ролевым. Жанр этот наиболее затягивающий, самый затратный как по «убиваемому» времени, так и по расходам. Так что прежде чем выкидывать неизбежные стартовые $80 на *EverQuest* и *Anarchy Online* или пытаться заработать в *Project Entropia*, тратя на поиски артефактов десятки часов в неделю, попробуйте сначала что-то бесплатное. Может, онлайновые ролевики вообще «не ваше»?.. И если вы скиснете через неделю или того раньше, то, по крайней мере, не будете мучиться, натыкаясь взглядом на пыльные коробки и переживать о сохранности средств на кредитке, номер которой был послан через весь Интернет. Если же онлайновый ролевик зацепит, то ввязываться в коммерческие игры можно будет уже со знанием дела.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Бесплатные MMORPG – нелегкий выбор

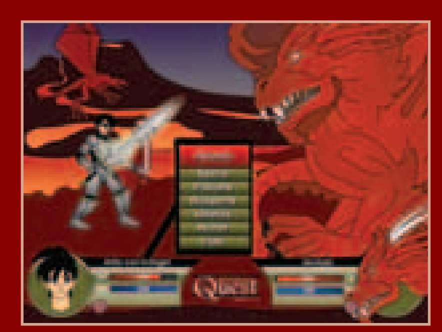
Если для подсчета коммерческих MMORPG нам потребуются пальцы рук и ног одного человека, то на пересчет бесплатных проектов придется задействовать все без исключения пальцы, ну, наверное, целого полка солдат. В категорию «сверхмногопользовательских онлайновых ролевых игр» (именно так расшифровывается аббревиатура MMORPG) попадут и текстовые ролевики, и браузерные варианты RPG, и почтовые (e-mail) игры, и «эмуляторы» коммерческих игр, и, наконец, «настоящие» оригинальные проекты со своими устанавливаемыми клиентами и центральными серверами.

Тестовые ролевые игры – самые древние представители подвида многопользовательских интерактивных миров Интернета. Их сегодня «на плаву» порядка полутора тысяч. С технической, да и содержательной точки зрения текстовые RPG достигли своего расцвета еще лет десять назад, и с тех пор ничего принципиально нового тут ожидать не приходится. Разве что появления очередных утилит, упрощающих навигацию и общение (голосом?..) в мире без графики, и, что более интересно россиянам, умножения числа русскоязычных MUD'ов. Чтобы не отнимать времени у читателей, отошлем любопытствующих к не потерявшему актуальность обзору таких проектов в мартовском (№ 3(10)) номере **CGW** за этот год.

Браузерные RPG стали активно развиваться с наступлением эры высокоскоростного Интернета и современных интерактивных технологий (Java, Flash). До этого они могли выполнять лишь вспомогательную роль; вспомним хотя бы **Web Drakkar** – браузерную и усеченную версию **The Kingdom of Drakkar (http://www.kingdomofdrakkar.com)**. Игра отчаянно тормозила из-за ограничений по скорости обновления содержимого браузерного окошка, но в целом проект со своей рекламной ролью справлялся. Пользователей конца 90-х прошлого века привлекала бесплатность нового и остромодного жанра, и, промучившись с веб-версией, многие решались таки потратиться на полный и более скоростной вариант **Drakkar**'а.

Сегодня о таких мучениях можно позабыть, и браузерные проекты позволяют нынче реализовать не только текстовые и 2D MMORPG, но и полноценные 3D-миры и игры.

Навскидку упомянем хотя бы старейший **Active Worlds (http://www.activeworlds.com)** – проект, объединивший десятки тысяч пользовательских 3D-миров, или куда более динамичный **Cybertown (http://www.cybertown.com)** и по-настоящему ро-



Современные технологии – например, Flash, – отлично подходят для создания несложных онлайновых ролевых проектов, поиграть в которые можно прямо во время обеденного перерыва...



Задолго до *«Матрицы»* обитатели Кибертауна могли проникать в виртуальную реальность и сражаться с агентами и злыми роботами.



Runescape – популярная браузерная MMORPG, густо населенная и бесплатная.

левой **Runescape (http://www.runescape.com)**, на почти двух десятках серверов которого обитает по 17-18 тысяч игроков ежедневно. Что касается 2D-проектов, то тут уверенно чувствует себя Flash-технология. Поклонники «мультов и флэшек» могут оценить применимость решений Macromedia для создания онлайновых RPG. **Adventure Quest (http://www.battleon.com)** – легкий в освоении, красочный, увлекательный ролевик по мотивам **Final Fantasy** – послужит тому отличной иллюстрацией.

Многие коммерческие MMORPG тоже можно попробовать «на халяву». Стараниями энтузиастов-хакеров программное обеспечение многих популярных игр взломано, и те, кто не желает раскошеливаться на 10 долларов в месяц, могут поиграть в **Ultima Online, EverQuest, Meridian 59** и кое-какие другие игры бесплатно. Тут, впрочем, есть и определенная сложность, причем это даже не вопрос о легальности такого развлечения. Где взять клиентское программное обеспечение – вот довольно интересный вопрос. Для **Ultima Online** и **Meridian 59** он решен – клиента можно скачать даже не покидая Рунета (смотри **«Игровую альтернативу»** в апрельском и майском **CGW** за этот год), а где брать ПО для **Asheron's Call** или **Dark Age of Camelot?** Неужели покупать коробку с игрой, а потом играть на «эмуляторе»? Сомнительное решение...

Между тем среди сотен бесплатных ролевиков существует немало проектов, которые вполне конкурентоспособны с ролевыми играми сегодняшнего дня. Особенно в области геймплея. И если вы готовы позабыть о «полном 3D» и смириться с графикой уровня первой **Ultima Online**, то я рискну порекомендовать некоторые бесплатные игрушки категории MMORPG. Их игровой процесс, возможности выбора и развития персонажа, магия и другие атрибуты позволят оценить все прелести нынешних коммерческих MMORPG не тратя ни рубля на покупку коробки с игрой и уплату «абонентских взносов». Набравшись опыта и осознав, его ли дело ролевая игра в Интернете, игрок отдаст свои кровные доллары монстрам игровой индустрии вполне осознанно. Или не отдаст вообще, решив остановиться на бесплатном ролевике...

MANGBAND

Интернет: http://mangband.org
Жанр: ASCII RPG
Разработчик: Keldon Jones и др.



MAngband согреет душу любому Windows-ненавистнику. Графика этого проекта – чистый ASCII. В незатейливых картинках из букв и псевдографики зашифрован мир... Дж.Р.Р.Толкиена. Игрокам предстоит жить в подземельях Angband'а, убивая монстров, собирая сокровища и копя силы с единственной целью – убить Morgoth'а, лорда Темноты. У персонажей на выбор 10 рас и 6 классов, наличествует вся необходимая ролевая статистика – сила, ловкость, мудрость, харизма и т.п. Набранные при прохождении очки опыта увеличивают уровень персонажа. Пройденные уровни отличаются не только по обитаемым на них монстрам, но и по глубине – в углу карты альтиметр отмеряет расстояние «под землей» в футах (кстати, Morgoth обитает на последнем уровне в 5000 футах под землей). Разрешены стычки между игроками.

Многопользовательский MAngband наследует традиции известного с середины 80-х одиночного *The Angband'а (http://www.phial.com/angband/)*, который прописался практически на всех компьютерных платформах – Macintosh, Windows, DOS-286/386, Amiga, Unix/Curses, Unix/X11 и т.д. Оба проекта с открытым исходным кодом, так что текущих версий MAngband'а уже три – и это не предел.

Принято думать, что для успешной ролевой игры хорошая графика – не самое важное. Разработчики *MAngband*'а уверены в этом как никто другой. Правы они или нет, увлекателен геймплей в анимированном ASCII или невообразимо плох можно узнать лишь пожив пару часов в этой многопользовательской онлайновой RPG. Главное, аналогов этому проекту нет...

The 4th Coming

Интернет: http://www.the4thcoming.com
Жанр: «настоящая» RPG
Разработчик: Vircom



The 4th Coming, вообще-то, коммерческая игра, но есть пара серверов, где совершенно законно можно не платить. Почему бы этим не воспользоваться?



Города в *The 4th Coming* до боли напоминают *Ultima Online*.

Вообще-то, **The 4th Coming** (T4C, «Четвертое пришествие») – игра коммерческая, и создана **Vircom** для мощных интернет-провайдеров, которые хотят предоставить своим абонентам нечто большее, чем просто доступ в Сеть. Такие провайдеры покупают лицензию на сервер **T4C** и пускают туда своих абонентов чаще всего бесплатно.

Почему бесплатно? Да потому, что при такой модели даже не идет речь о «настоящем» выходе в Интернет для игры в **T4C**, поскольку игроки попадают на сервер через внутреннюю сеть провайдера. Такой сервер **T4C** можно сделать видимым и из «большого» Интернета, и вот оттуда-то пускать игроков уже за деньги. Такая схема работала какое-то время, но выяснилось, что тут не все гладко. Часто на платном для посторонних сервере оказывалось слишком мало народа (ну мало кто из подписчиков провайдера сохнет по онлайновому ролевику...), и чтобы поправить это положение, многие такие сервера доступны теперь для всех желающих совершенно бесплатно. А таким положением грех не воспользоваться, так как **T4C** – игра очень хорошая, ни в чем не уступающая **Ultima Online**.

В **The 4th Coming**, как и повелось во всех RPG, на «игровую вселенную» обрушилась беда в лице разнообразных негодяев – от вурдалаков, мертвецов, слизней, гоблинов и прочей нечисти вплоть до черных магов, зомби и скелетов. Ну а предыстория событий весьма проста: жили-были эльфы, их потеснили гномы, тех, в свою очередь, прижали люди. Затем дело дошло и до самих человеков (Четвертое пришествие, стало быть...). Правда, конкурентами им оказалась не новая раса, а некие «силы тьмы».

Тут-то мы и появляемся в Лайтхевене, главном городе острова Аракас, прямо в святом храме...

Потом мы узнаем, что рядом есть еще города, много островов, и вообще, территория **T4C** – это 80 миллионов квадратных футов...

А вот цель игры отнюдь не в спасении мира. Создатели **The 4th Coming** предоставили, скорее, среду виртуального обитания и, соответственно, две возможные линии игры. Можно просто совершенствовать героя, делая его самым-самым (мощным, богатым и т.п.), или следовать одной из многочисленных сюжетных линий, которые обещают быть бесконечными, пересекаясь и развиваясь параллельно (все благодаря постоянно работающим GM'ам).

Реализованы сюжетные линии оригинально. Понятно, есть текущие, не глобальные квесты, которые нам дают NPC. Например, каждому новичку стоит разыскать около входа в храм некоего самаритянина и сказать ему: «Errand». Он попросит убить не менее 15 крыс в подземельях храма, за что вознаградит 1000 очками опыта и золотом!

Есть и глобальные задачи. Первоначально персонаж не склоняется ни к добру, ни к злу и ходит таким невинным агнцем (Unaligned). Но в любой момент игрок может принять сторону одного из полдесятка предводителей либо темных, либо светлых сил. Агенты-вербовщики будут осаждать с завидной регулярностью. Но даже если вы волк-одиночка и всячески противитесь их посулам, выбора между светом и тьмой не избежать! Рано или поздно наступит момент, когда герой прокачен донельзя, острова и подземелья исследованы, денег полно и хочется новых ощущений. Что ж, все предусмотрено! Доберитесь до самого глубокого подземелья храма и побеседуйте с супермонстром Балорком. Если загубите его насмерть (понятно, не разговором...), то получите немало опыта, денег и ступите на светлый путь. Если поладите мирно, то, соответственно, ступите на путь зла. После, как все уже догадались, жизнь будет куда интереснее: половина геймеров станет вашими заклятыми врагами!

Но все это будет происходить уже не в Аракасе, а в загадочном Raven Dust'е...

Ну а во многих аспектах геймплея и в значительной степени в графике **T4C** очень похоже на **UO**. Из отличий от прародительницы отметим несколько существенных. Бои с монстрами проходят автоматически (два клика на жертве – и понеслось!..), как в **EverQuest**'е, а вот с людьми надо драться в специальном боевом режиме.

Pkilling не запрещен, но ограничен. До какого-то уровня (обычно 5-7, устанавливается владельцем сервера) предусмотрен иммунитет, как только его переросли, можете убивать. Но сражаться между собой смогут только более-менее равные соперники. «Равенство» опять-таки определяется установками сервера – так называемой маржей. Скажем, персонаж 17 уровня при марже 5 может вызвать на бой героев от 12 до 22 уровня. Ну а если иммунитет – 15, то с 15 по 22 уровень...

А вот смерти как таковой в **T4C** нет – волшебный камень телепортирует героя в храм за мгновение до исчерпания жизненных сил. Но не надо иллюзий – за это положено наказание: часть опыта, денег, предметы изымаются. При частой смерти легко «залезть в долги» – вы не только не продвинетесь в развитии, но еще и долго будете отрабатывать штраф (как в **Asheron's Call**).

В игре реализована система специальных навыков (например, Dodge Skill, Attack Skill, Stun Blow Skill и т.п.) аналогичная **Fallout**. Они весьма помогают в борьбе за выживание. Использование их тоже просто – выбор навыка и применение его на противнике.

Что касается гильдий и кланов, то формального механизма их регистрации в **The 4th Coming** нет, что, впрочем, не мешает их существованию и весьма активной деятельности.

Интерфейс **T4C** стандартен. Установки параметров, легко доступные однократным нажатием [ESC], позволяют подстроить игровую среду так, чтобы и в критические моменты чувствовать себя комфортно – можно выбрать желаемую яркость изображения и наиболее приятную звуковую гамму. Но самое полезное – включение/выключение режима прозрачности аналогично **Diablo**.

Управление также не вызывает нареканий – классическое сочетание мышиной «возни» с клавиатурой.

Полный список мировых серверов **T4C** ведется **Vircom**'ом (http://www.the4thcoming.com/servers), среди них есть и локализованные версии (французский, греческий, итальянский, китайский и др.). А бесплатные сервера **T4C** в Интернете следующие:

Финский сервер:
http://t4c.dnainternet.net (английский, финский)
США:
http://t4cweb.aliens.com (английский)
Корейский сервер:
http://www.4coming.co.kr (корейские кракозябры)

ЕСЛИ ТЫ НАШЕЛ КЛИЕНТА...

Наличие в Интернете нелегальных серверов (шардов) какой-либо MMORPG – еще не гарантия возможности сыграть на них. Нужно клиентское ПО, которое отыскать в Сети сложно. Но если у вас или у кого-то из знакомых пылится на полке коробка с *EverQuest*'ом, *Asheron's Call* или *Dark Ages of Camelot*, то вы можете попробовать поиграть в них бесплатно...

EQEmu. *http://eqemu.net*
Эмулятор *EverQuest*'а, первый релиз – декабрь 2001-го. С тех пор выпущено более 30 версий эмулятора, ряд дополнительных программ к нему и обширное техническое описание. Доступен для свободной загрузки из Сети.

UAS. *http://uas.ath.cx/index.php*
UAS (Unified AC Server) – эмулятор *Asheron's Call*. Первые сервера на этом эмуляторе появились в октябре 2002 года. Доступен для свободной загрузки из Сети.

CoAD. *http://www.coadserver.com*
CoAD несет угрозу *Dark Ages of Camelot*. Работы ведутся почти три года, однако конечный результат пока не осязаем – эмулятор не вышел из стадии написания кода...

Faldon

Интернет: http://www.illusorystudios.com
Жанр: фэнтези RPG
Разработчик: Illusory Studios



Faldon: бои в шахтах. Увы, еще ни в одном ролевике подземелья не были безопасными.

На первый взгляд, **Faldon** – это классика и квинтэссенция жанра онлайновых RPG. С изометрическим видом «в 3/4 от третьего лица», фэнтезийным набором монстров и средневековым обличьем персонажей игра смело может претендовать на роль клона **Ultima Online**. По большому счету, так оно и есть. Но у **Faldon**'а есть и свои особенности. Про бесплатность и общедоступность напоминать, думаю, не стоит, а вот о том, что игровая вселенная этой онлайно-



Магия *Faldon*'а бывает весьма убедительна. Как по красоте, так и по эффективности.

вой RPG очень невелика, скажем (пара городов, кладбище, несколько хуторов, горы, леса и реки). Такая компактность и минус – быстро изучишь все уголки игры, и плюс – противников для Pkilling'a долго искать не придется. Сама же игра, написанная на Visual C++, не так уж и мала – инсталлятор тянет на 108 Мбайт с хвостиком...

Что касается непременных атрибутов RPG, то их у **Faldon**'а имеется достаточно: у персонажа на выбор 20 навыков и примерно 47 заклинаний, в игре есть NPC – стражники, торговцы, врачеватели и учителя. Присутствуют лавки, пабы и банк. Pkilling в **Faldon** ограничен: в городах убивать можно только монстров и живность вроде волков. За пределами города – полная свобода. Навигация в игре очень проста – все благодаря мини-карте, отмечающей текущее положение игрока и место назначения. Интерфейс опять-таки классика: все разложено по полочкам-закладкам, предусмотрено место для восьми «горячих» заклинаний или навыков. Управляться со своим персонажем можно как мышкой, так и с клавиатуры.

В **Faldon**'е полным-полно гильдий, причем им обеспечена централизованная поддержка. Так что прямо в игре можно узнать, каковы отношения у гильдий между собой и конкретно с вами. На сайте разработчиков ведется обширный рейтинг игроков в самых разных номинациях – от наиболее «высокоразвитого» до самого «кровавого» (т.е. замочившего не одну тысячу персонажей) геймера.

Что же в сухом остатке? Добротная, густо населенная игра для хард-корных RPG'истов, а также новичков со склонностью к Pkilling'у. Негатив не велик: старомодная графика, ну и немалый инсталляционный пакет.

Furcadia

Интернет: http://www.furcadia.com
Жанр: «социальная» RPG
Разработчик: Dragons Eye Productions

Этот удивительный проект пережил все: взлеты и падения, массовый приток геймеров и почти полное безлюдье. Но несмотря ни на что **Furcadia** жива и, похоже, неплохо себя чувствует: конец прошлого и начало этого года ознаменовались многочисленными улучшениями и изменениями в игре. Но прежде пара слов об этом удивительном мире, по графике и геймплею во многом похожему на **Ultima Online**.

Главной фишкой **Furcadia** было воплощение игроков не в троллей, орков, людей и т.п., а в милых плюшевых зверушек, да и сама игра позиционировалась как «онлайновая ролевая с четкой социальной ориентированностью». Сейчас таких игр уже практически нет, и большинству словосочетание «социальная ориентированность» ничего не скажет. На самом деле это очень просто. В той, первой версии **Furcadia** игроки могли лишь общаться, совместно исследовать игровой мир и заниматься прочими сугубо мирными делами...



Furcadia – игра для романтичных натур. Взгляните, например, на этот уголок природы у Затерянного озера.

Жуткая скука, скажете вы? И будете правы! Пик увлечения Интернета безобидным общением давно прошел, и XXI век требует адреналина, чата на грани фола и массовых побоищ в онлайне. Те проекты, разработчики которых не сумели правильно сориентироваться, позакрывались или влачат жалкое существование на задворках Сети. С **Furcadia** тоже приключалась такая беда, но она смогла выжить и найти верный баланс между назревшими изменениями в сторону более жесткого геймплея и первоначальной «социальной» ориентировкой! Теперь в этой онлайновой RPG есть оружие и броня, Pkilling и охота на монстров, свадьбы (с централизованным ЗАГСом!..) и совместное проживание в отеле или на ферме.

Главным из последних нововведений стала дарованная пользователям возможность создавать собственные локации (так называемые Dreams), куда могут по их желанию попадать избранные или все игроки **Furcadia**. Места, сконструированные игроками, – вещь совершенно непредсказуемая: от мрачных казематов, полных монстров, до милых коттеджей на «шведскую» семью.

Общение также остается сильной стороной проекта. Забавно, но, видимо, в наследство от первой пуританской версии игры чат в нынешней **Furcadia** поделен на зоны. Если вы онлайновый экстремал, то ищите индекс «R». Насилие и сексуальные домогательства тут в порядке вещей, так что любой пользователь отечественных чатов почувствует себя как дома. В других зонах общение мягкое и пушистое.

Пользователей в игре очень много – 1500-1700 человек присутствует на сервере постоянно. Есть обширный мануал, отменный FAQ, выпускаются онлайновые газеты, создано немало гильдий, фанатских страниц и сайтов. Повышенная активность геймеров приносит свои плоды – к **Furcadia** выпущено немало дополнительных утилит, ботов и бесчисленных версий Dreams.

А главный плюс этой необычной игры – совершенно незначительный инсталлятор, каких-то 4 Мбайта. По нынешним меркам – не вопрос. Да и девиз у **Furcadia** забавный – «Forever Free!» Неплохо, хотя и несколько категорично...



Миры, которые создают сами игроки в *Furcadia*, могут быть и весьма мрачными.

The Grim Keep

Интернет: http://67.17.247.77/grimkeep/welcome.html
Жанр: «ностальгическая» Java RPG
Разработчик: Semi Logic Entertainments



The Grim Keep вполне способен излечить ностальгию по «старым добрым ролевикам».

The Grim Keep, конечно же, не супершедевр, но игра достойна кое-какого внимания. Во-первых, из-за не совсем обычной реализации – **The Grim Keep** идет прямо «из-под браузера». Во-вторых, это самый настоящий сетевой клон **Lands of Lore I** или **The Eye of Beholder** (если кто забыл, **LoL** и **EoB** – классика RPG дискетной поры). Конечно, в **The Grim Keep** нет ни короля Ричарда, ни злой колдуньи Скотии, да и сюжета, мягко говоря, не просматривается. Но графически он точно такой же, к тому же чувство дежавю игрока усиливают перемещения по прямой вкупе с поворотами на 90 градусов. А уж карта со стрелкой, символизирующей положение игрока и проявляющийся на ней по ходу дела план подземелий, заставит рыдать поклонников вествудского сериала **Lands of Lore**.

Так что если временами мучает ностальгия по «старым добрым играм», **The Grim Keep** поможет от нее избавиться, вернув геймеру классические подземелья, набитые монстрами и предметами, квесты с четко очерченным заданием и ясным итогом.

Игрока ждут сумасшедшие бои в стиле point'n'click, диалоги с NPC и т.д. Само собой есть непрерывная прокачка персонажа (на полученные в бою очки-«экспы») и пополнение inventory, отвоеванным в подземельях оружием, броней и артефактами. Кстати, оружие тупится, а броня изнашивается...

В **The Grim Keep** имеется магия, предусмотрена возможность заучивания заклинаний и применения свитков. Одним словом, перед вами – полноценный сетевой микст из старых культовых ролевиков, оформленный как Java Applet. Кстати, относительно долгая первоначальная загрузка – не беда, далее игра запускается заметно быстрее.



В *MAngband*'е в пещере на глубине 300 футов встретились два героя (белый и желтый значки @). Им противостоит нага (зеленая буква n). Как видите, для RPG графика не важна. Совсем!

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

ВНИМАНИЕ!

Введена новая БЕСПЛАТНАЯ услуга – Курьерская доставка по Москве.

Доставка производится курьером в течение 3х дней на адрес любой фирмы.

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: 935-70-34

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW
6 месяцев - 420 рублей
12 месяцев - 840 рублей

CGW+CD
6 месяцев - 570 рублей
12 месяцев - 1140 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном
или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru
или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________

☐ На 12 месяцев, начиная с ______________

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс ____________ область/край ____________

Город/село ____________ ул. ____________

Дом ______ корп. ______ кв. ______ тел. ______

Сумма оплаты ____________________

Подпись ____________ Дата ____________ e-mail: ____________

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение	
	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.
Кассир	Подпись плательщика

Квитанция	
	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.
Кассир	Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe_si@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.



Gamer's Edge

В помощь тем, кто постоянно проигрывает.
Под редакцией Даны Джонгеваард и Сергея Лянге

Grand Theft Auto: Vice City

Пособие для начинающих угонщиков и грабителей

СТРАНИЦА 122

САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

В этом месяце победителем стал грязный трюк для *Battlefield 1942*.

Начните игру за инженера. Возьмите джип (неважно, немецкий или союзнический) и прилепите весь свой запас взрывчатки к середине переднего сиденья так, чтобы он не падал. Возьмите детонатор и езжайте в сторону вражеского танка. Не останавливая машину, выпрыгивайте из нее, ждите, пока джип не окажется у самого танка, и подрывайте динамит. Танку крышка. Это очень дешевый и эффективный трюк, идеально подходящий для тех, кто не в ладах с базукой.

– Джош Голибер

WIN

Поздравляем, Джош, ты выиграл коробочную версию *Grand Theft Auto: Vice City!* Если вы тоже хотите бесплатно получить эту игру, присылайте свои грязные трюки к современным многопользовательским играм (на английском языке) по электронной почте на адрес: letters@cgw.ru, указав в сабже: Dirty Trick.



GTA: VICE CITY

Пособие для начинающих угонщиков и грабителей. **Чет Фалишек и Эрик Уольпо**

Вообще говоря, все сюжетные миссии *Vice City* можно пройти, не отвлекаясь ни на какие второстепенные дела и задания, – но это удел ламеров. Умный геймер, прежде чем браться за основные миссии, постарается выполнить как можно больше побочных квестов – такая сверхурочная работа поможет ему освоиться с управлением, получше изучить город (по крайней мере, его восточную часть), а также принесет массу бонусов, которые ОЧЕНЬ пригодятся при прохождении сложнейших сюжетных миссий.

До тех пор, пока вы не выполните ряд сюжетных миссий и не попадете в западную часть *Vice City*, в вашем распоряжении будет всего лишь 40 с небольшим бонусных пакетов из 100. Впрочем, на начальных стадиях игры этого вполне достаточно. Подробное описание мест их нахождения лежит за рамками нашего скромного руководства, но к счастью, уже нашелся энтузиаст, который создал великолепную интерактивную карту *Vice City*, где, в числе прочего, отмечены все бонусные пакеты. Карту можно найти по адресу: www.oddweb.net/gta4/index.asp.

Собрав 40 пакетов и получив причитающиеся за них призы, можно приступать к опциональным автомобильным миссиям. Их можно выполнять в любом порядке, и каждая принесет весьма полезный бонус.

Скорая помощь (Paramedic). Выполняя эти миссии, вы должны ездить на машине скорой помощи, подбирать пациентов и доставлять их в больницу. Всего имеется 12 уровней. Чтобы пройти каждый уровень, вы должны подобрать и отвезти всех находящихся на нем пациентов (всего их 78). Машина скорой помощи отличается приличной скоростью и высокой прочностью, но она очень высока и в этой связи – неустойчива. Так что если на ранних стадиях игры вы освоите этот шаткий танк, то после него управление всеми остальными автомобилями покажется вам пустяком.

Найти машину скорой помощи можно у любой из двух больниц, расположенных в восточной части города. Оптимальный вариант – госпиталь Shady Palms

ПОДАРКИ

Как и в оригинальном *Grand Theft Auto III,* по городу Vice City разбросано 100 призовых пакетов. За каждые 10 найденных пакетов вам полагается бонус. Бонусы появляются в Ocean View Hotel, Starfish Island Mansion и Hyman Condo. Вот их список:

10 пакетов: Броня
20 пакетов: Бензопила
30 пакетов: Пистолет Python
40 пакетов: Огнемет
50 пакетов: Снайперская винтовка PGS-1
60 пакетов: Миниган
70 пакетов: Ракетница
80 пакетов: Самолет Sea Sparrow (появляется на вертолетной площадке особняка Starfish Island)
90 пакетов: Танк Rhino (появляется на военно-воздушной базе Fort Baxter в западной части Vice City)
100 пакетов: Это звучит невероятно, но на военно-воздушной базе Fort Baxter появляется боевой вертолет Hunter



в северо-восточном квартале. Помимо того, что нам просто очень нравится этот район, в генерируемых здесь миссиях пациентов, как правило, нужно подбирать на пляже. Конечно, езда по песку – не самое приятное занятие, но зато на пляже нет никаких препятствий, вроде столбов, зданий и других автомобилей. После того, как вы развезете 78 пациентов, герой перестанет уставать при беге, – весьма полезный бонус. Кроме того, у вас будет неплохой стартовый капитал – минимум, $50.000.

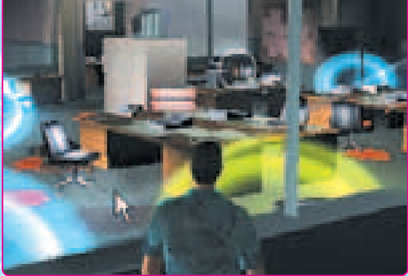
Доставка пиццы (Pizza Delivery). Данная миссия не представляет собой ничего сложного. Просто доставляйте пиццу из заведения Pizza Boy на красном Faggio, переделанном под грузоперевозки. Автомобили Pizza Boy, как правило, можно найти за любой из трех пиццерий Vice City. В восточной части города есть заведение под названием Well-Stacked Pizzas, оно расположено в одном квартале к югу от полицейского департамента. Пройдя 10 уровней, вы обнаружите, что ваше базовое здоровье повысилось до 150 единиц! Но имейте в виду, что если раньше походы к проституткам повышали здоровье героя до 125, то после получения бонуса Pizza Boy, они будут уже ПОНИЖАТЬ его до 125 единиц! По всей видимости, авторы *Vice City* сделали это в угоду многочисленным критикам *Grand Theft Auto,* чтобы продемонстрировать этим ханжам, что они тоже не одобряют проституцию.

Тушение пожаров (Firefighter). Возьмите пожарную машину и начинайте тушить горящие автомобили и их пылающих пассажиров. К несчастью, единственная пожарная машина в городе находится у пожарной станции в западной части *Vice City,* куда на ранних стадиях игры вам хода нет. К счастью, найдя 40 бонусных пакетиков, вы получите огнемет, после чего раздобыть пожарную машину – дело техники: поджигаете какой-нибудь автомобиль, ждете прибытия пожарных и угоняете их авто. Туша пламя, прислушивайтесь к шипящему звуку, раздающемуся при соприкосновении воды и огня, – если вы его слышите, значит, водомет пожарной машины действительно тушит пожар. Достигнув 12-го уровня, герой станет абсолютно огнеупорным, – т.е. при желании вы сможете, находясь в плотной толпе, бросить себе под ноги бутылку с зажигательной смесью и невредимым удалиться с места преступления.

Прочее. Еще в игре можно выполнять миссии таксиста и наблюдателя. Первые хороши для совершенствования навыков вождения, но награда, получаемая за обслуживание 100 пассажиров, – такси, умеющее прыгать, – не так уж и полезна для дальнейшего прохождения. Хотя это, конечно, прикольно. За успешное выполнение миссий наблюдателя максимальная броня героя будет повышена до 150 единиц – в отличие от прыгучего такси, этот бонус вам



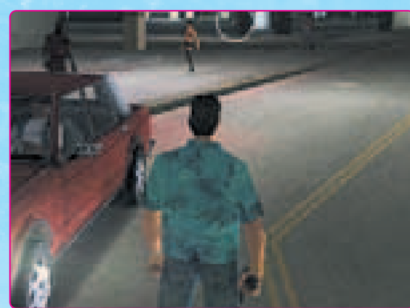
В заведении Hooker Inn, расположенном неподалеку от аэропорта в западной части Vice City, можно раздобыть ракетницу.



Если вы только что перебили кучу народу, то прятаться в полицейском участке – не самая лучшая идея.



Этот скриншот никак не относится к вопросам, рассмотренным в данном «Пособии», – просто он нам очень нравится!



Идеальное место для вооруженного ограбления – магазин справа от Pay'N'Spray.



Зачем платить деньги за оружие, когда вокруг полно бесплатных стволов? Тяжелый грузовик идеально подходит для того, чтобы давить на городских улицах солдат, а затем собирать с их трупов табельное оружие.

действительно пригодится. По большому счету, за подобные миссии лучше всего браться уже после получения вертолета Hunter, а для этого требуется собрать все 100 пакетов... В любом случае, если вы хотите завершить игру с рейтингом 100%, вам придется их выполнять.

Миссия: Riot

Персонаж: Ken Rosenberg

Вы должны раздобыть униформу, а затем начать массовые беспорядки, подстрекая недовольных рабочих, слоняющихся вокруг офиса SpandEx. После начала беспорядков охрана откроет ворота на парковочную стоянку, и вы сможете пробраться к трем грузовикам SpandEx, которые нужно уничтожить. Если вы последовали нашему совету и собрали 40 бонусных пакетов, то лучше всего пойти на эту миссию с огнеметом – тогда вы сможете пропустить стадии переодевания и подстрекания и непосредственно приступить к фазе уничтожения грузовиков. Просто подойдите к запертым воротам и с безопасного расстояния подожгите машины (впрочем, если вы уже приобрели огнеупорность, то расстояние значения не имеет). Миссия выполнена.

Миссия: Sir, Yes, Sir!

Персонаж: Colonel Juan Cortez

Кортес хочет, чтобы вы украли секретную военную железяку. К сожалению, указанная железяка на-



БЫСТРЫЕ ДЕНЬГИ

В отличие от *Grand Theft Auto III*, деньги в *Vice City* очень важны, особенно на ранних стадиях игры. Главным образом, они потребуются для покупки убежищ, а впоследствии – и предприятий, разбросанных по городу.

Самый простой способ быстро заработать немного наличности – выполнять пожарные миссии. После того, как вы потушите горящую машину, ее обгоревшие пассажиры выскочат и начнут убегать на своих двоих. Соответственно, все, что от вас требуется – сбить их своей машиной и забрать с трупов деньги. Внимание: если вы переедете пассажиров ДО того, как огонь на них потухнет, пожарная миссия тут же завершится! Впрочем, с точки зрения добычи денег это неважно, т.к. удар машиной моментально гасит пламя.

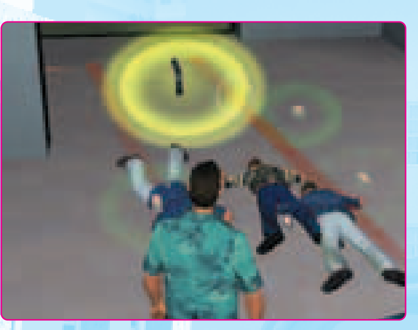
Еще один неплохой способ заработка – вооруженный грабеж. В городе есть 15 магазинов, так и просящих, чтобы вы их ограбили. Запаситесь оружием с автоматическим прицеливанием – например, автоматом «Узи», – затем входите в магазин и наставляйте ствол на его владельца. Бедняга тут же начнет доставать пачки денег (всего их четыре – на 1000 долларов) и выкладывать на прилавок. Забрав все четыре пачки, немедленно убегайте, т.к. к тому моменту у вас уже будет «трехзвездочный» статус. Чтобы получить рейтинг 100%, вы должны обчистить все 15 магазинов. К сожалению, продуктовые магазины грабить нельзя, но зато в них можно без особых проблем убивать персонал – главное, делать это не на глазах у полиции. И еще: всегда помните, что ограбленный владелец магазина может выстрелить вам в спину!



После того, как герой начнет приобретать недвижимость, он получает превосходный источник боеприпасов и денег в лице своих сотрудников. К сожалению, если их просто расстреливать, то с трупов ничего подобрать не удастся.



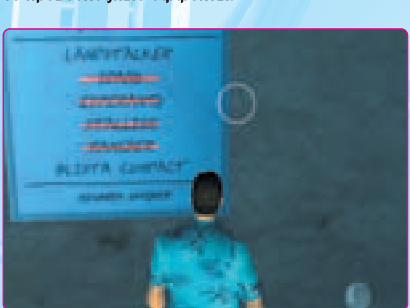
К счастью, есть и другой способ – сбивать их машиной, – тогда на телах можно обнаружить неплохую добычу.



Графический движок *Vice City* демонстрирует превосходные эффекты.



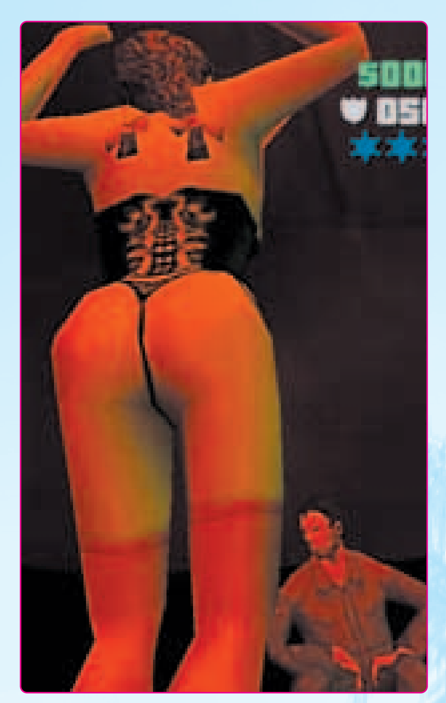
Подойдя к мотоциклу с такого угла, вы элементарно сможете сшибить владельца с его байка. Пардон, с ВАШЕГО байка!



Каждый раз, разобравшись с таким списком, вы начинаете получать на $1500 в день больше. Кроме того, в выставочном зале появляется более крутая модель авто.



Если вам хочется разобраться с бандитами, но лень сажать вертолет, просто наклоните его – так, чтобы лопасти винта доставали до их голов, – и вперед!



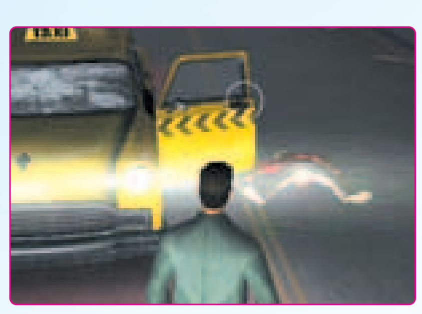
Придя в стриптиз-клуб в парашютном комбинезоне и хоккейной маске, вы сразу же даете окружающим понять, что их ждут неприятности.



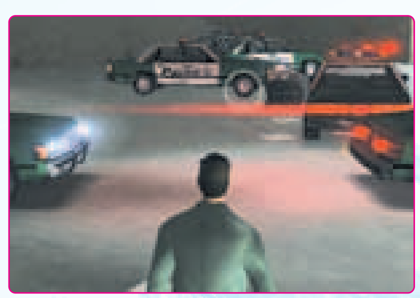
Иногда есть смысл задержаться на месте преступления – прибывшие копы начнут перестрелку с бандитами, а вы сможете разжиться ценными трофеями.



Врачи всегда будут пытаться воскресить ваших жертв. К сожалению, наличных они с собой не носят.

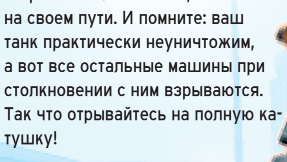


Кольт Python с одного выстрела убивает водителя через лобовое стекло, что позволяет в случае необходимости в любой момент раздобыть такси.



Вы можете собрать весьма пеструю коллекцию автомобилей или же сосредоточиться на каком-то одном типе машин...

ходится в танке, едущем по улице в сопровождении множества грузовиков и вооруженных солдат. Вы, конечно, можете попытаться напасть на них и всех перебить, но скорее всего, такая авантюра закончится безвременной смертью героя. Поэтому лучше тихо-мирно идти позади конвоя и ждать, пока грузовики не остановятся. Затем вы услышите, как кто-то скажет, что сходит за булочкой, и из танка вылезет его водитель. Теперь все, что от вас требуется, – это подойти к незапертому танку и запрыгнуть в него. После чего можно ехать к месту встречи с полковником, сметая все на своем пути. И помните: ваш танк практически неуничтожим, а вот все остальные машины при столкновении с ним взрываются. Так что отрывайтесь на полную катушку!



Миссия: All Hands on Deck

Персонаж: Colonel Juan Cortez

Французская армия атакует судно Кортеса. Кстати, о французской армии, – если у героя еще нет ракетницы, то скорее всего, бой с ней закончится для него бесславным поражением. Впрочем, к тому моменту, как вам предложат эту миссию, вы уже должны попасть в западную часть Vice City, собрать все 100 бонусных пакетов и получить в качестве награды Rocket Launcher. Если же пакеты еще не собраны, рекомендуем как можно скорее их собрать. Ну а если вам ОЧЕНЬ лень этим заниматься, то знайте: ракетницу можно найти в Hooker Inn, к северу от Sunshine Autos у международного аэропорта Escobar.

Миссия: Four Iron

Персонаж: Avery Carrington

Ваша задача – убить одного из соперников Эйвери, находящегося на территории клуба Leaf Leaks. Если вы попытаетесь войти в клуб через парадную дверь, то у героя отберут все оружие, и вам придется долго-долго преследовать незадачливого игрока в гольф, а затем – убивать его с помощью клюшки для гольфа или собственных рук и ног. К счастью, имеется еще один путь – возьмите автомобиль (у здания клуба припарковано несколько спортивных машин) и объезжайте клуб слева – туда, где частокол смыкается с выездным пандусом. Залезайте на крышу своего автомобиля, перепрыгивайте через ограду – и вот вы внутри, и все оружие осталось при вас. Не торопясь, обойдите территорию и, обнаружив клиента, расстреляйте его, взорвите или сожгите с безопасной дистанции.

Миссия: Demolition Man

Персонаж: Avery Carrington

Эта миссия, где ваша цель – уничтожить здание, дистанционно управляя летающим вокруг него вертолетом и сбрасывая взрывчатку в четырех ключевых местах, – полнейший suxx. Она была полным suxx'ом и на PS2, но на компьютере, с его совершенно не приспособленной для подобных дел клавиатурой, она стала еще в 100 раз большим suxx'ом. Единственный способ пройти ее и не сойти при этом с ума – кардинально переназначить клавиши на клавиатуре, поскольку раскладка, предлагаемая по умолчанию, абсолютно не годится для управления крошечным вертолетом. Кнопки, отвечающие за движение вертолета вперед и назад, нужно назначить на те кнопки, что отвечают за движение вперед и назад вашего автомобиля. Аналогично нужно поступить с клавишами, разворачивающими вертолет вправо и влево, – они должны быть переназначены на свои автомобильные аналоги. Кнопки набора и сброса высоты повесьте, соответственно, на левую и правую клавиши мыши. Кнопку «Огонь» (т.е. сброс взрывчатки) повесьте на «Пробел». Про функцию стрейфа лучше вообще забыть – от нее больше проблем, чем реальной пользы. Изучите расположение всех четырех мест, куда нужно сбрасывать взрывчатку. Ознакомившись с планом здания и набив руку в управлении вертолетом, начинайте миссию с самой нижней точки сброса и последовательно продвигайтесь от нее к самой высокой точке. Вы можете по ходу дела убивать находящихся в здании рабочих – для этого нужно всего лишь в них врезаться, – но лучше этого не делать. Забыть обо всем на свете и полностью сосредоточиться на выполнении задания – вот оптимальная стратегия прохождения этой проклятой миссии. Разбомбив все четыре точки, переназначьте управляющие клавиши обратно и сохранитесь. ОБЯЗАТЕЛЬНО СОХРАНИТЕСЬ! Ура!



RISE OF NATIONS

Все хотят править миром! **Брюс Герик и Том Чик**

Брюс и Том – актеры. История человечества – сцена. Пьеса называется Rise of Nations. Карта и нации выбраны случайным образом. Все остальные настройки оставлены такими, какими они предлагаются по умолчанию, за исключением Technology, – эта опция была выставлена «Expensive and Slow», чтобы несколько замедлить смену эпох, но при этом не нарушить игровой баланс (если установить «Very Expensive», то некоторые нации, например, Китайцы и Греки, имеющие бонус к науке, становятся чересчур мощными).

0:03, Брюс

Мне повезло – бонусы Китайцев идеально подходят для моего стиля игры. Их изначально крупные города не просто обладают повышенным количеством хит-пойнтов, но, что еще важнее, добавляют хит-пойнты всем зданиям, находящимся в радиусе их влияния. Это крайне полезное свойство, т.к. мои города становятся менее уязвимыми к набегам врага, а «поздоровевшие» бараки могут продержаться достаточно долго, чтобы произвести достаточное количество солдат для отражения любого раннего раша. И хотя Тому, в общем-то, не свойственно устраивать такие раши на начальных стадиях игры, данный бонус придает мне уверенности и позволяет агрессивно расширять границы своего государства. Главное здесь – не перегнуть палку и не растянуть границы до такой степени, что я не смогу их нормально защищать.

Теперь о плохом. Мы играем на карте, на которой довольно много водных пространств. Я ненавижу строительство военно-морских сил – в *Rise of Nations* они смотрятся совершенно инородным телом, а скорость перемещения кораблей такова, что они добираются к месту назначения намного быстрее наземных юнитов. Поэтому медлительных игроков, вроде меня, можно легко застать врасплох, отправив на вылазку несколько быстроходных кораблей. Я даже хотел было прикрепить к монитору памятку самому себе – что-нибудь вроде: «Здесь много воды, идиот!», чтобы не забыть, что Том может в любой момент прислать ко мне свой военный флот. Можно, конечно, и самому построить большую оборонительную флотилию – и забыть о ней, поскольку утопить ее для противника – пара пустяков. Но этим я займусь чуть позже.

0:07, Том

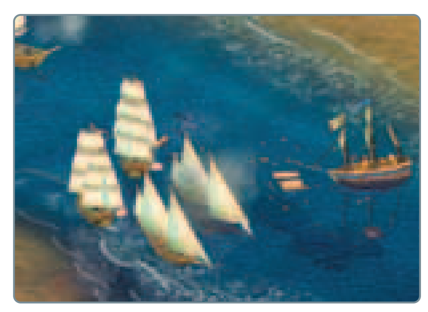
Мне достались Нубийцы – не могу сказать, что это моя любимая нация. Тем не менее, у них есть и масса плюсов, например, бонус к доходу благодаря дополнительным караванам и 150-процентной эффективности торговли. А бонус к рыночным ценам дает определенную гибкость при менеджменте дефицитных ресурсов. Кроме того, мне крупно повезло – в непосредственной близости от моей столицы обнаружились бизоны. Я немедленно начал их эксплуатировать и получил сумасшедший бонус +30 к еде, что соответствует трем лишним фермам. Каждому гражданину великой Нубии – по бутерброду с бизоньим мясом!

Карта, на которой мы играем, называется Warring Nations – это один из моих любимых уровней, поскольку здесь есть место и для наземных, и для морских, и для воздушных сражений, а также достаточное количество земли для развития империй. Наши с Брюсом стартовые города расположены на противоположных концах длинного материка, и у каждого из нас имеется гора, в которой можно добывать железо. Еще на карте есть, по меньшей мере, два острова, и насколько я помню, там тоже есть горы. Так что для обеспечения бесперебойного притока железа, необходимого для создания мощной армии, нам обоим придется создавать колонии на островах.



Падение города Jebel Moya – основного источника металла Тома.


Военно-воздушные силы оказали мне существенную поддержку.


Брюсова стратегия «нулевого варианта» в действии.

1:34, Брюс

Благодаря высокой скорости роста населения, я смог быстро построить нужное количество ферм, послал дополнительных людей на добычу леса и изучил Science и Civics. Сейчас я с помощью скаута пытаюсь разведать местоположение стартового города Тома. Выяснив, где он находится, я нажму [Ctrl+E], тем самым, давая разведчику свободу действовать по собственному усмотрению.

9:12, Том

Я колонизировал ближайший ко мне остров, основав на нем свой третий город – Lalibela, – названный в честь моей любимой песни Эрика Клэптона. Мне удалось создать хорошо сбалансированную экономику, так что пора подумать о первом Чуде. Сейчас я больше всего нуждаюсь в еще одном городе, для постройки которого нужны Pyramids, – тогда я смогу колонизировать и тот остров, что расположен поблизости от Брюса, который, скорее всего, тоже будет пытаться построить на нем свой третий город. Дополнительный город, построенный на этом острове, даст мне возможность отрезать поселение Брюса от основного материка, урезать его добычу железа, и впоследствии – распространить свое влияние на весь центральный континент.

18:02, Брюс

Помимо Индустриальной Эпохи, есть еще один период, в который крайне важно вступить раньше, чем это сделает ваш противник, – речь идет об Эпохе Пороха. Вступление в Gunpowder Age дает большинству ваших юнитов мощную дистанционную атаку. Я планировал накопить большой запас ресурса Knowledge, чтобы потом быстро перескочить в Эпоху Пороха, но сейчас мое развитие сдерживают три ограничивающих фактора: лимиты на количество населения, еды и древесины.

Если вы не испытываете проблем с деньгами, то я рекомендую строить университеты в каждом городе – в долгосрочной перспективе такое вложение оправдывает себя на все сто. Даже если для этого требуется урезать финансирование других отраслей, оно все равно выгодно, т.к. ускоренное развитие науки снижает стоимость всех остальных технологий. А еще наука позволяет усилить экономику, открывая доступ к технологиям, связанным с ресурсными бонусами, например, Agriculture и Carpentry. Будучи сам по профессии ученым, я очень рад, что роль науки в стратегических играх столь высока, и что именно исследовательский потенциал враждующих империй определяет, кто выиграет войну, а кто ее проиграет.

27:58, Том

У меня шесть городов, и я контролирую все острова, кроме одного. Брюс контролирует треть континента и один остров в южном углу карты. В целях укрепления границ, во всех моих городах построены храмы, и я только что закончил строительство Coliseum, чтобы расширить их еще дальше. Вся территория карты уже поделена, сейчас я контролирую 66% ее площади, а в ближайшем будущем увеличу свою долю до 70%, построю несколько замков и буду иметь все шансы на быструю территориальную победу. Проблема заключается в том, что пока я тратил время и ресурсы на строительство Чудес, Брюс перескочил в Gunpowder Age, в

то время как я все еще сижу в Средневековье. Что еще хуже, мои разведчики, спрятавшиеся на границе, доносят о том, что Брюс построил много артиллерии. Обычно это свидетельствует о надвигающемся вторжении, так что сейчас я вынужден потратить весь свой запас металла на создание армии.

31:08, Том

Брюс постоянно нападает на меня своим флотом, вынуждая тратить металл на постройку кораблей. Кроме того, он, похоже, здорово развил Civics, т.к. мои границы отодвигаются назад – сейчас я контролирую всего лишь 63% карты. Я лихорадочно строю Temple of Tikal, чтобы усилить влияние храмов на границу, но уже сейчас понятно, что ранней территориальной победы мне, скорее всего, не видать.

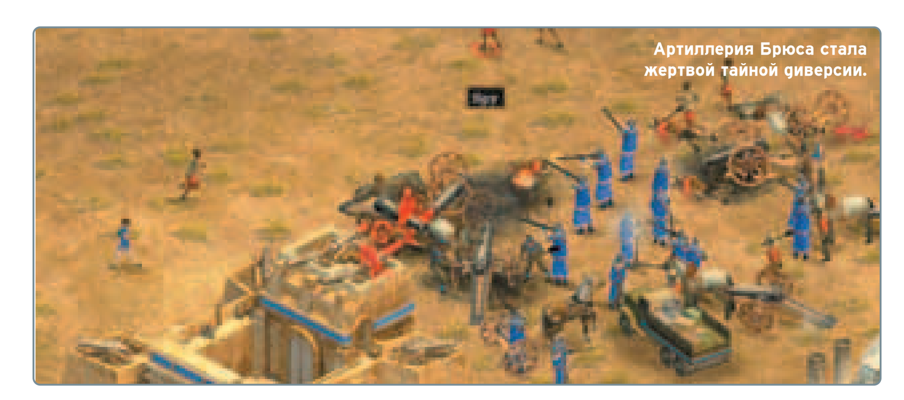
33:54, Брюс

Благодаря Porcelain Tower, мои корабли строятся на 50% быстрее, а поскольку я контролирую китов, они имеют еще и 20-процентный бонус к скорости. Молодец я, что додумался в самом начале игры послать рыбаков на промысел китов. На картах, подобных нашей, киты – это очень важный ресурс, т.к. они обеспечивают приток металла, компенсируя недостаток гор.

На горизонте показался флот Тома. К счастью, я уже давно приготовился и жду его. На данной стадии игры, когда доступны фрегаты и корветы, самое простое – это не стремиться захватить контроль над всем океаном, а просто не пускать противника на свою территорию и топить его корабли с помощью брандеров-камикадзе. Том заблокировал проливы между двумя нашими островами, но я просто построил восемь брандеров, поставил их в очередь и занялся другими делами. Конечно, приятно видеть, как корабли противника один за другим тонут, но по большому счету, это стратегия не победы, а «нулевого варианта».

34:02, Том

Чтобы разгромить флот противника, нужно назначить место сбора строящихся кораблей в своих внутренних водах, в спокойной обстановке собрать большой флот, а затем уже выходить в открытое море и всей массой наваливаться на ничего не подозревающего врага. Но подлый Брюс разрушил все мои планы своими кораблями-камикадзе. Вообще говоря, до наступления Gunpowder Age и появления пушечных кораблей, способных бомбардировать побережье, строительство флотов в *Rise of Nations* – это пустая трата древесины и металла. Из-за чертовых брандеров Брюса получилось, что я просто выбросил уйму ресурсов на ветер! Пора браться за дело всерьез. Через окна чата я послал ему несколько страшных проклятий – пусть знает, с кем имеет дело!



Артиллерия Брюса стала жертвой тайной диверсии.

34:15, Брюс

Похоже, наша игра теперь называется не *Rise of Nations*, а Rise of Museums, потому что Том неожиданно начал в массовом порядке строить эти безобидные исторические объекты. Конечно, теоретически, партию можно выиграть, построив огромное количество Чудес (т.н. Wonder Victory), но делая это, ты недвусмысленно даешь своему противнику понять, что ты – утонченный и культурный игрок, не способный построить нормальную армию. Думаю, что освобождение территории из под гнета Тома пройдет без серьезных потерь для моих вооруженных сил. Эта небольшая победоносная война будет благом для всех, исключая, разумеется, Тома.

40:00, Том

Я первым вступил в Industrial Age, но и Брюс сделал это практически сразу же после меня. К сожалению, на его конце карты сосредоточены большие запасы нефти. Чтобы отразить его нападение, о неизбежности которого ясно свидетельствует концентрация артиллерии на границе, я послал на его территорию полдюжины шпионов, дав им задание подкупить по пушке. В результате, большая часть его артиллерии оказалась обезврежена, а шпионы невредимыми вернулись домой. Мораль: всегда имейте в своей армии скаутов, которые обнаруживают шпионов и убивают их прежде, чем те успевают кого-либо подкупить. К счастью, самоуверенный Брюс о таких мелочах не думает...

44:29, Брюс

В течение некоторого времени я собирал армию вторжения у города Tianjin, расположенного недалеко от границы с империей Тома. Однако, каждый раз, когда я строил новую пушку, Том посылал мне сообщение с оскорбительными наездами на нее, из чего я заключил, что у него, по всей видимости, где-то спрятан Explorer, следящий за всеми моими действиями. А потом выяснилось, что его шпионы свели к нулю большую часть моих усилий по созданию армии вторжения... Впрочем, я надеюсь, что увлеченный подрывной деятельностью, он не заметит нескольких меньших по размеру армий, которые я тайно строю на северном и южном островах.

45:41, Том

Операция по обезвреживанию вражеской артиллерии принесла свои плоды. Правда, выяснилось, что Брюс также накапливал силы на одном из моих островов – а я даже не знал, что у него там есть город. Вдруг, откуда ни возьмись, налетела толпа Manchu Riflemen и захватила город Senna на северном острове. Мне, впрочем, удалось существенно проредить их ряды благодаря находящемуся неподалеку аэродрому, в то время, как несколько кораблей прикрывали переброску с континента моих войск, спешащих на помощь.

47:00, Брюс

Выбрав смешанную группу юнитов, включающую как артиллерию, так и другие войска, и кликнув на цели правой кнопкой мыши с зажатой клавишей [Alt], вы приказываете своим юнитам построиться таким образом, что артиллерия будет атаковать выбранную вами мишень, а остальные боевые единицы будут защищать пушки. Жители города Jebel Moya сейчас имеют возможность на собственной шкуре убедиться в эффективности такой тактики.

48:12, Том

Теперь Брюс атакует меня на острове, расположенном на другом конце карты, чтобы захватить мой второй источник железа у города Jebel Moya. Черт побери! Может быть, вся эта концентрация артиллерии на континенте была просто уловкой, чтобы отвлечь мое внимание от надвигающихся атак на двух периферийных фронтах? Плохи дела. Один из главных элементов победы в *Rise of Nations* – навязать противнику войну на выгодных тебе условиях. А сейчас условия диктует Брюс...



Техническое превосходство склонило в этом бою чашу весов на сторону Тома.



Том начал строительство Чудес со всемирно известных Нубийских пирамид.

50:00, Том
Я отбил город Senna, но в проливах, отделяющих мои основные силы от города Jebel Moya, рыщут дредноуты и подводные лодки Брюса. Я вынужден посылать транспорты с солдатами в обход...

51:03, Брюс
Похоже, что Том смирился с моим господством на море. Я послал несколько субмарин патрулировать акваторию вокруг его доков. Если он вновь решит начать строить флот, это даст мне возможность без проблем выбрать время и место для решающей атаки на его города.

51:17, Том
Моя армия катастрофически поредела, отчасти, – из-за подрывной деятельности шпионов Брюса. Помните, что я давеча говорил о важности разведчиков? Город Jebel Moya пал, я лихорадочно строю шахты, при этом стараясь все время держать его армию в напряжении. К счастью, Angkor Wat дает мне бонус к производству металла и компенсирует потерю шахт. Заплатив огромную цену, я вступил в Modern Age, оставшись практически без ресурсов на восстановление армии. Есть, впрочем, и хорошая новость – я добываю много нефти, и у меня накопился приличный запас ресурса Knowledge. Если кто не в курсе: это означает, что скоро у меня появится ультимативное оружие Современной Эпохи – ядерные ракеты!

56:18, Брюс
Мое положение великолепно. Я могу атаковать Тома сразу на нескольких фронтах, и хотя пока что мне не удалось добиться коренного перелома, я полностью контролирую весь ход войны. Кроме того, я безраздельно господствую на море. Пора пустить в дело дальнобойные пушки на моих дредноутах!

57:00, Том
Он продолжает атаковать Senna и Jebel Moya. Я с огромным трудом держусь, и на это уходит весь добываемый мной металл, несмотря на то, что я обгоняю Брюса на целую Эпоху.

57:53, Том
Есть ли на свете более приятные слова, чем: «Мы исследовали ядерное оружие»?! Комбинация [Shft+Alt+9] вызывает Экран Чудес. У меня есть 8 пойнтов – этого было бы достаточно для культурной победы, если б не 5 пойнтов Брюса. Но зато в центре континента, неподалеку от города Lalibela, у меня есть четыре пусковых шахты, и ракеты, запущенные из них, достанут до любого уголка карты. Сейчас в каждой шахте строится по ракете...

1:01:43, Том
Первая ракета пошла. Гуд бай, Colossus.

1:02:31, Том
Вторая ракета пошла. Гуд бай, Terra Cotta Army.

1:02:45, Том
На третий объект потребовалось две ракеты, но неважно, – гуд бай, Porcelain Tower. Запущен таймер победы – Wonder Victory.

1:02:53, Брюс
Если среди читателей *CGW* есть хоть кто-нибудь, кто за меня болеет, я взываю к вам! Теперь вы видите, что Том – сумасшедший, и его нужно немедленно остановить!!! Этот варвар бьет ядерными ракетами по величайшему достижению человечества – Porcelain Tower!!!



Запуск первой ядерной ракеты Тома.

1:06:28, Том
За 32 секунды до окончания отсчета, Брюс останавливает таймер, огнем своих линкоров сравняв с землей мои Pyramids. Как это низко с его стороны, как примитивно!..

1:07:12, Брюс
Я ненавижу корабли и флоты, но надо признать – на сей раз именно они спасли мою драгоценную задницу. Пока я беспечно тратил ресурсы на строительство огромной армии, Том заперся в библиотеке и лихорадочно читал учебники по физике. И теперь мистер Яйцеголовый запускает ядерные ракеты туда, куда ему вздумается. Да, отсутствие ракетных технологий – серьезное упущение с моей стороны, это наглядно продемонстрировали мои погибшие Чудеса. Пора самому обзаводиться ядерными бомбами.

1:08:31, Том
Линкоры Брюса разрушили мой Coliseum, поэтому я строю Taj Mahal, после чего вновь запустится таймер Wonder Victory, и пока я смогу удерживать хотя бы одно из двух оставшихся у меня Чудес, он не остановится.

1:09:30, Том
Брюс тоже изучил ядерные ракеты – значит, пора строить ракеты V2, чтобы уничтожать его шахты. Я должен быть уверен, что он не сможет завершить постройку ни одной ядерной ракеты, поэтому я посылаю на его территорию свои разведывательные истребители, а вслед за ними летят ракеты V2, которые тут же уничтожат все найденные шахты. Проблема в том, что на море господствует его флот, обстреливающий мои собственные ракетные шахты и ищущий позицию для уничтожения моих Чудес. Я просто не знаю, как остановить эти чертовы линкоры...

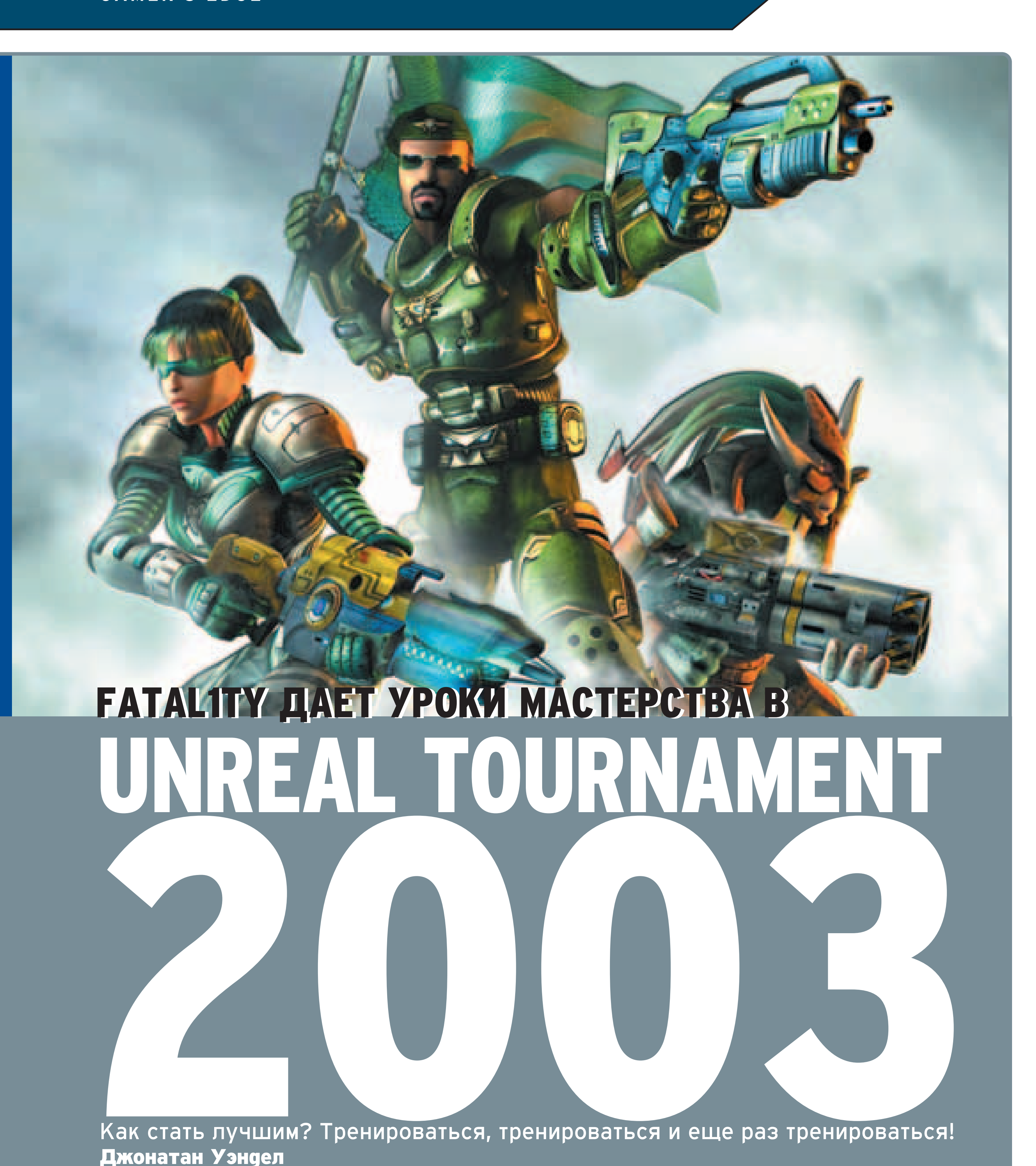
1:10:15, Том
Завершение постройки Тадж-Махала удвоило хитпойнты всех моих зданий и, что еще более важно, вновь запустило таймер Wonder Victory – до победы остается 1 минута и 13 секунд.

1:11:21, Брюс
Да, это действительно круто – Том Чик выигрывает партию благодаря постройке беломраморного индийского дворца XVII века. Вот ведь культурный ублюдок!

1:11:28, Том
Хирургически точные удары моих ядерных ракет сделали свое дело и ввергли империю Брюса в пучину бескультурья и хаоса. Победа! Да здравствует Нубия!



Гибель последнего Чуда Брюса. Как говорится, «We'll meet again».



FATAL1TY ДАЕТ УРОКИ МАСТЕРСТВА В UNREAL TOURNAMENT 2003

Как стать лучшим? Тренироваться, тренироваться и еще раз тренироваться!

Джонатан Уэндел

Джонатан Уэндел aka Fatality – чемпион мира по шутерам от первого лица. В прошлом году он заработал более $100.000 – в виде призов в различных FPS-турнирах. Как ему это удается? Да очень просто – он играет по восемь часов в день и до мельчайших подробностей запоминает каждую турнирную карту. Данный материал представляет собой стратегические советы Fatality для тех, кто хочет повысить свой уровень в многопользовательских битвах *Unreal Tournament 2003*; в качестве примера была выбрана карта DM-Compressed. Возможно, ознакомившись с советами чемпиона, вы поймете, как много всего ему приходится знать и помнить для того, чтобы занимать первые места...

Популярность *Unreal Tournament 2003* во всем мире стремительно растет, и в этой связи я хотел бы дать начинающим киберспортсменам ряд советов, которые позволят им более уверенно чувствовать себя в сетевых баталиях. Сегодня мы поговорим о четырех важнейших элементах победы: контроле над артефактами, контроле над картой, правильном выборе оружия, а также о том, как максимально снизить количество фрагов у вашего противника. Все приведенные ниже советы и рекомендации многократно проверены на практике и помогут вам повысить уровень своего мастерства.

Контроль над артефактами

На карте DM-Compressed ваша основная цель – не допустить противника в комнату с Armor 100 и при этом каждый раз самому забирать респавнящийся Double Damage. Если вам это удастся, то выигрыш, можно считать, у вас в кармане.

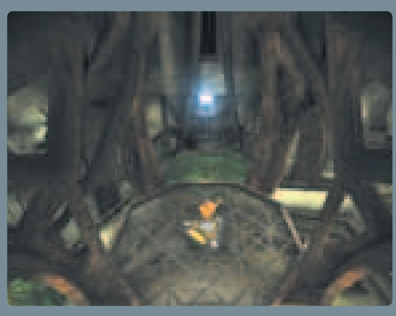
Главный ключ к успеху при игре на любой карте – умение точно рассчитать время появления брони и

СОВЕТ

Чтобы узнать, сколько времени идет партия, нужно нажать клавишу [F1]. А еще лучше – переназначить эту функцию на какую-нибудь другую, более удобную для вас клавишу, чтобы иметь возможность постоянно следить за хронометражем игры и контролировать респавн артефактов.



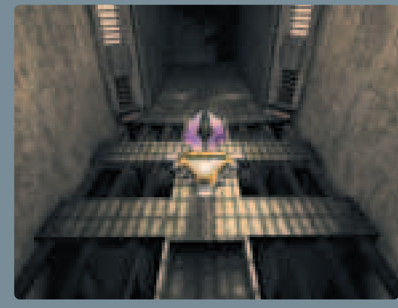
ВАЖНЕЙШИЕ КОМНАТЫ



100 Armor Room



Lightning Gun Room



Double Damage Room



50 Armor Room

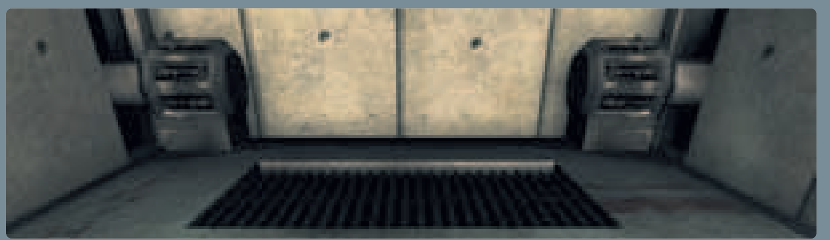
УБИЙСТВЕННЫЙ ПРИЕМ

Прием «wall dodge», позволяет быстро и бесшумно спуститься без помощи лифта, застав противника врасплох. Овладение им – залог побед в *UT2003*. На картинках показано, как его нужно выполнять при спуске с верхних уровней на нижние.





Находясь на верхнем уровне, встаньте лицом к шахте лифта. Шагните вперед, прямо к голубой лампочке.



Когда ваше тело коснется стены, быстро нажмите два раза на клавишу, отвечающую за движение в противоположном направлении. Повторяйте это каждый раз при соприкосновении со стеной – и вы бесшумно пролетите до самого нижнего уровня! Используйте данный прием, когда вам нужно взять на нижних уровнях оружие или незаметно подобраться к противнику.

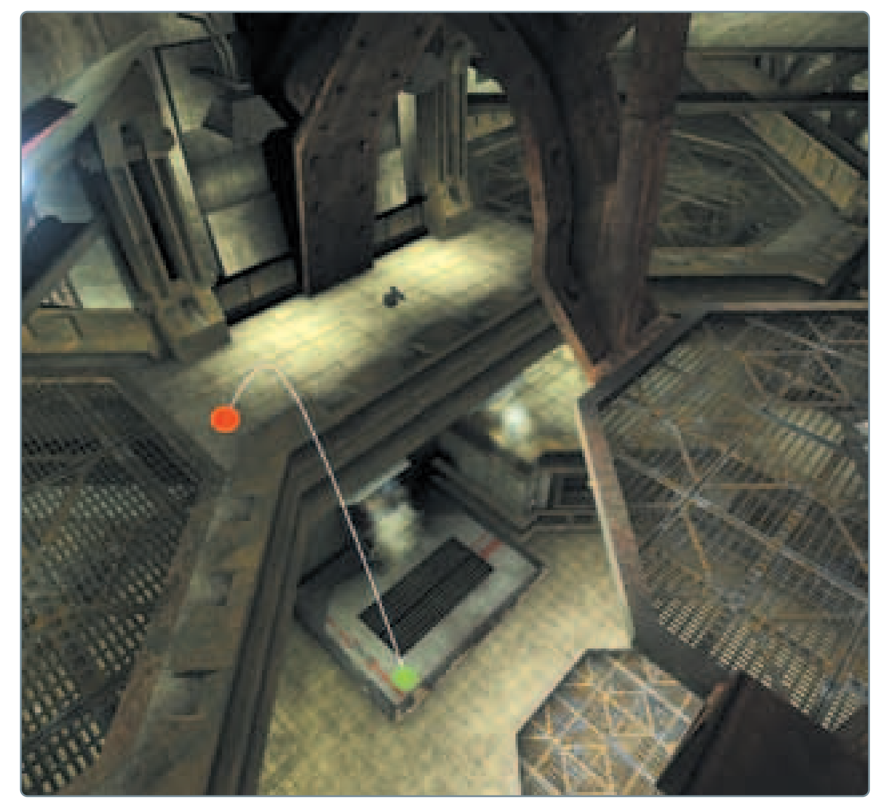
других артефактов и оказаться в нужном месте в нужный момент. Вот периоды респавна оружия, аптечек, брони и Double Damage:

Оружие:	**27 секунд**
Аптечки:	**27 секунд**
Броня 50:	**27 секунд**
Броня 100:	**54 секунды**
Double Damage:	**81 секунда**

В ожидании появления Armor 100, вы должны собирать по всей карте здоровье и, по возможности, – Armor 50. В то же самое время, вы постоянно должны помнить про Double Damage и каждый раз забирать его, избегая засад противника и не давая ему возможности подобрать Armor 100. Разберем это на примере. Допустим, вы играете стандартную партию в *UT2003* без каких-либо изменений в настройках сервера.

Сейчас я объясню, что нужно делать, чтобы каждый раз подхватывать артефакты в ту самую секунду, когда они респавнятся. Допустим, вы собрали перечисленные ниже предметы со следующим хронометражем:

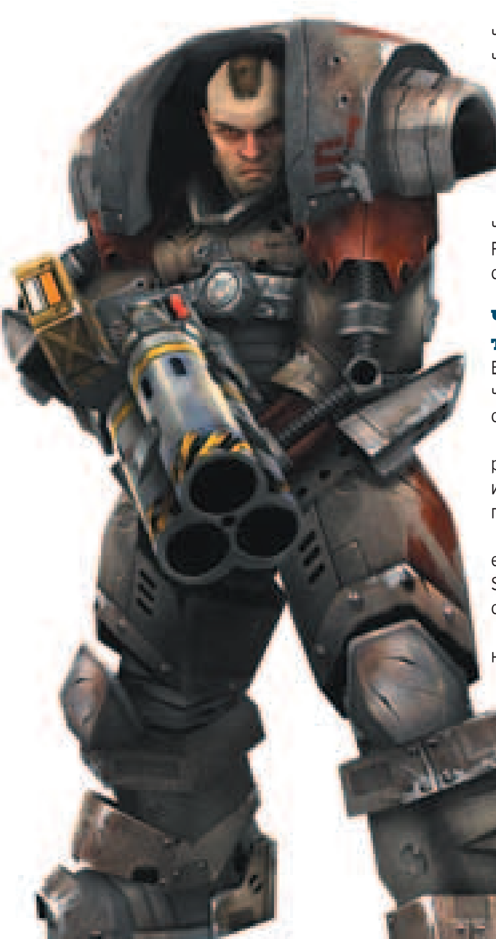
СОВЕТ **Каждый раз, когда у вас появляется несколько свободных секунд в промежутках между респавном понастоящему важных артефактов, берите Armor 50. Эта броня респавнится очень часто и ждет – не дождется, чтоб вы ее подобрали.**



БУДЬ ПЕРВЫМ! Есть два способа первым подобрать Броню 100. Вариант 1: начинайте на лифте подниматься на верхний уровень, и когда лифт будет на полпути вверх, подпрыгивайте – вас подбросит в воздух и зашвырнет прямиком на верхние уровни (картинка вверху). Таким образом, вы сумеете опередить своего соперника. А если вы в совершенстве освоили искусство прыжков, то можете прыгать непосредственно к Броне, хотя это и опасно. Есть и 2-ой, более безопасный вариант: садитесь в лифт, поднимаетесь наверх и патрулируете пространство между Shock Rifle и Health Pack (картинка внизу).



СОВЕТ **Очень полезно прибывать к точке респавна Double Damage за 10-15 секунд до появления самого артефакта. Главное при этом – не дать врагу воспользоваться вашим отсутствием и подобрать Armor 100. Я лично, когда мне приходится выбирать – Armor 100 или Double Damage, – предпочитаю взять Броню, т.к. имея Shield Cannon, я всегда смогу удрать от противника.**



К тому моменту, как вы подберете Armor 100, на часах уже будет в районе 1 минуты 00 секунд, или чуть больше. В любом случае, у вас еще есть время сбегать за Броней 50 до того, как в 1 минуту 41 секунду отреспавнится Double Damage.

Подобрав во второй раз Double Damage, вы прикидываете, что поскольку вы забрали Armor 100 в 1 минуту 09 секунд, значит, в следующий раз эта броня появится в 2 минуты 03 секунды. Так что, не теряя времени, отправляйтесь в 100 Armor Room и устраивайте там врагу засаду (см. рисунки на следующей странице).

Что делать, когда ты контролируешь карту?

Если вам удалось захватить контроль над картой, то, чтобы сохранить его, вы должны сосредоточиться на следующих вещах:

- Старайтесь иметь при себе максимально разнообразный ассортимент оружия, чтобы в любой ситуации использовать именно тот ствол, который больше всего для нее подходит.
- Старайтесь всегда иметь максимальный запас боеприпасов! Уделяйте особое внимание патронам к Shock Rifle, поскольку данный ствол – один из самых скорострельных и мощных в игре.
- Помните, что карта симметрична, и убитый противник всегда возрождается на другой ее половине. Грамотно используя данную игровую фичу, вы сможете раз за разом убивать новорожденного оппонента.
- Всегда контролируйте респавн Брони и по максимуму собирайте здоровье.

Что делать, когда контроль над картой утерян?

Потеряв контроль над картой, нужно действовать крайне осмотрительно и внимательно следить за всем, что творится вокруг:

СОВЕТ **Очень часто, когда вы контролируете карту, враг начинает кемперить на нижних уровнях. Используйте прием «wall dodge», чтобы быстро и бесшумно спуститься вниз, застать его врасплох и заработать лишний фраг. Чтобы проделать данный прием, нужно в момент, когда ваше падающее тело соприкасается со стеной шахты лифта, быстро нажать клавишу, отвечающую за движение в направлении, противоположном тому, в котором вы смотрите.**

- Никогда не перемещайтесь по карте, если вы не знаете точное местоположение противника и не уверены, что в случае необходимости сможете убежать.
- Научитесь обращаться с Shield Cannon, чтобы не гибнуть каждый раз через несколько секунд после респавна (на сленге *UT2003* это называется «spawn fragged»).
- Научитесь бегать назад (т.е. пятиться) с такой же скоростью и легкостью, с какой вы бегаете вперед. Имея Shield Cannon, вы всегда сможете активировать щит, который во время отступления предохранит вас от выстрелов противника. Освойте этот прием в совершенстве – и у ваших оппонентов всегда будет очень мало фрагов.
- Каждый раз, когда вы можете без риска подобрать Armor 50 и здоровье, делайте это! Прежде, чем лезть в перестрелку, непременно запаситесь Double Damage и обеспечьте себе контроль над 100 Armor Room.

СОВЕТ **Если у вас есть Double Damage, используйте Lightning Gun, убивающий врага с одного попадания, а затем сразу же бегите на другой конец карты, чтобы убить его там еще раз сразу же после респавна. Научившись выполнять этот нехитрый прием, вы можете повторять его до тех пор, пока действие Double Damage не закончится.**

СОВЕТ **Направляясь в 100 Armor Room, лучше всего переключиться на Lightning Gun или Shock Rifle, чтобы иметь возможность поразить противника с дальней дистанции.**

Броня 50:	**0 минут 10 секунд**
Броня 100:	**0 минут 15 секунд**
Double Damage:	**0 минут 20 секунд**

Double Damage вы подобрали по прошествии 20 секунд после начала партии, и вы знаете, что он возродится через 81 секунду, – значит, на таймере тогда будет 1 минута 41 секунда игрового времени. Соответственно, сейчас про Double Damage можно пока забыть и сосредоточиться на Броне 50, которая отреспавнится уже через 17 секунд.

После того, как, имея Double Damage, вы подберете Armor 50, вам, скорее всего, предстоит встреча с противником, который будет караулить вас недалеко от комнаты с Броней 100 (100 Armor Room), не без оснований надеясь одним выстрелом увеличить свой счет. Так что, отправляясь за Броней 100, будьте, с одной стороны, максимально внимательны, а с другой - помните, что действовать надо быстро, ибо вы должны успеть схватить Armor 100 до того, как это сделает противник.

СЕКРЕТНАЯ НЫЧКА FATAL1TY



Это очень сложный прыжок, снимающий приличное количество здоровья и брони, а также требующий хорошего знания игровой физики. Но если вы его освоите, то сразу же прослывете среди своих товарищей корифеем и «отцом».

Порядок движений:

От зеленой точки к желтой точке: Дважды нажмите клавишу «вперед», а затем прыгайте

От желтой точки к желтой точке: Прыжок

От пурпурной точки к красной точке: Прыжок с Shield Gun. Возьмите Shield Gun и стреляйте в основном режиме одновременно с прыжком. Оказавшись в воздухе, вы должны скоординировать свой полет таким образом, чтобы приземлиться аккурат на стальной балке. Поздравляю, вы попали в секретную нычку Fatal1ty!

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ...

Оказавшись в 100 Armor Room, вы можете устроить врагу превосходную западню и подстрелить его, когда бедняга придет сюда, наивно надеясь подобрать Броню. Ниже показаны три возможных варианта организации засады:





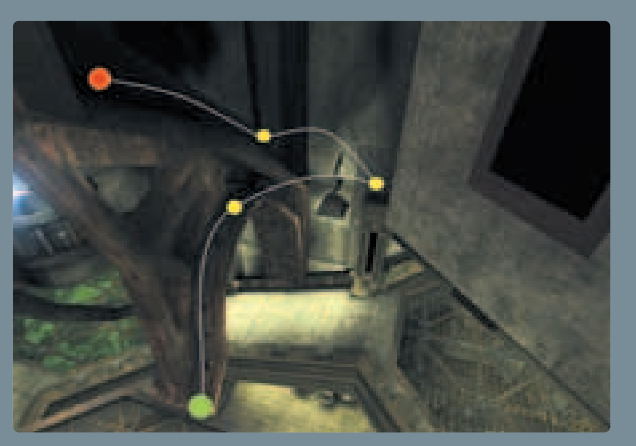
Чтобы занять идеальную позицию для выстрела из Flak Cannon, показанного слева, двигайтесь так, как показано на правой картинке. От зеленой точки к красной точке – нажмите 2 раза «вперед», а затем прыгайте. От желтой точке к красной – прыжок. Урон – средний.





Комбо-выстрел из Shock Rifle, показанный слева, нанесет вашему противнику ВЕСЬМА серьезный урон. Чтобы попасть на позицию, двигайтесь от зеленой точки к желтой, нажав 2 раза «вперед», а затем прыжок; от желтой точки к красной точке – прыжок.





Если сделать комбо-выстрел из Shock Rifle с верхнего уровня, то ваш противник слетит с платформы, где находится Броня 100. Двигаться нужно так: от зеленой точки к желтой точке – 2 раза «вперед», а затем прыжок; от желтой точки к желтой точке – прыжок; от желтой точки к красной точке – аккуратно пройти.

НОВЫЙ ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ!

По вашим многочисленным просьбам издательство

(game)land
ОСНОВАНА В 1992

запускает новое ежемесячное издание «Путеводитель: Страна Игр», полностью посвященное прохождениям и кодам к самым популярным компьютерным играм

NEW!

:: 112 страниц исчерпывающей информации о лучших компьютерных проектах!

:: Самые детальные руководства и тактические советы, впечатляющие подборки хинтов и кодов, описание скрытых возможностей и приемов по взлому, рекомендации от мастеров киберспорта и многое другое!

:: CD-приложение, под завязку набитое необходимыми трейнерами, сейвами, модами, патчами и прочими полезными бонусами!

:: Двухсторонний постер формата А2, который поможет вам в прохождении игр и нахождении секретов.



в продаже с 26 августа

самый верный компас на просторах виртуальных миров!

Сделай сам: Добавим 20 минут

Вся наша жизнь – борьба между желаниями и возможностями. Вот, например, недавно в продаже появились носители CD-ROM для записи звука продолжительностью до 99 минут.

Иван Рогожкин

Есть мнение, что эти 99-минутные «болванки» не совсем стандартные. Да и надпись «For special recorder» (для особого записывающего накопителя) настораживает. В общем, и хочется, и колется. Если любопытный исследователь, смельчак и любитель новизны внутри тебя, дорогой читатель, договорятся между собой и пересилят внутренних скептика и консерватора, ты можешь опробовать новую технологию.

При подготовке этой статьи я объединил на одном носителе звуковые дорожки из двухдискового набора *Matrix Reloaded,* в результате чего получился музыкальный CD продолжительностью 91 минута 19 секунд! Признаюсь сразу: из восьми устройств, на которых я прослушивал полученный диск, только три не смогли проиграть его полностью. Еще я обнаружил, что на старом программном CD-плеере из комплекта Windows 98 «длинные» диски воспроизводятся лучше, чем на суперсовременном Windows Media Player.



ПРАВИЛО №1

ПОДУМАЙ ГОЛОВОЙ. Хочешь уметь поместить до 99 минут звука на обычный музыкальный компакт-диск? Какая замечательная идея: больше песен в одном сборнике, больше альбомов на CD! Однако учти, что такой диск можно будет прослушивать далеко не на всех CD-проигрывателях – звук может обрываться на последних композициях. Если ты не хочешь попасть впросак, выясни, каковы пределы времени воспроизведения для имеющихся в твоем распоряжении плееров и накопителей CD-ROM. Для этого тебе нужно будет где-нибудь раздобыть «сверхдлинный» диск с продолжительностью записи более 90 минут.

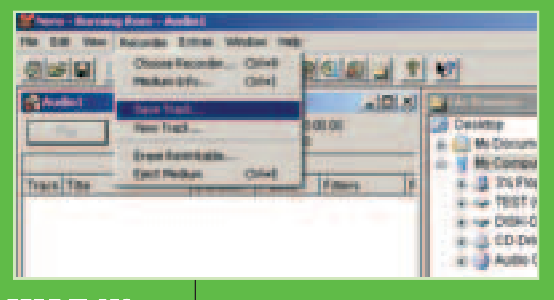
ПРАВИЛО №2

ВЫБЕРИ ХОРОШИЙ ЗАПИСЫВАЮЩИЙ НАКОПИТЕЛЬ. Для изготовления музыкальных дисков на 80-99 минут тебе потребуется особый записывающий дисковод CD-RW, способный перемещать головку за пределы оговоренной стандартом области, и адаптироваться к более плотной спиральной дорожке. Конечно, можно перепробовать множество обычных дисководов в надежде найти наиболее выдающийся экземпляр, но лучше не тратить времени, а сразу взять устройство, которое гарантированно способно записывать «длинные» компакт-диски: например, модель *Plextor PlexWriter Premium 52X/32X/52X*. На упаковке или в документации такого накопителя должны упоминаться носители 99 min или 870 Mb.



ПРАВИЛО №3

НАБЕРИСЬ ТЕРПЕНИЯ. Нестандартные технологии требуют особой аккуратности. По умолчанию пакеты для записи компакт-дисков настроены на продолжительность звучания не более 80-82 минут. Чтобы изменить это значение, тебе придется попутешествовать в джунглях экранных меню.



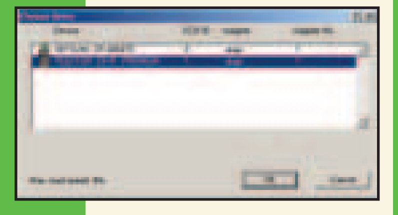


ШАГ №1

ПОДГОТОВЬ ИСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ. Выбери два альбома общей продолжительностью 80-99 минут или составь свой сборник из композиций с нескольких дисков. Для этого следует преобразовать требуемые музыкальные дорожки в WAV-файлы (разрядность 16 бит, частота выборки 44,1 кГц) и скопировать их в один общий каталог на жестком диске. Учти, что на жестком диске компьютера должен быть по крайней мере 1 Гбайт свободного пространства. Вставив исходный музыкальный компакт-диск в накопитель, в пакете Nero Burning ROM выбери команду Recorder/Save Track.

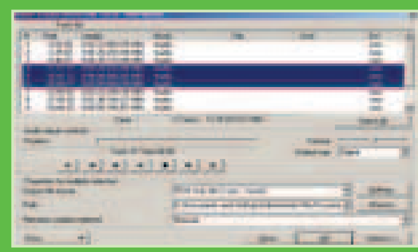
ШАГ №2

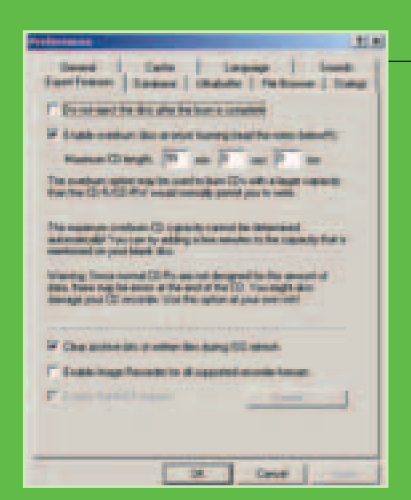
«ПОКАЖИ НА НЕГО ПАЛЬЦЕМ». В появившемся меню отметь CD-накопитель с исходным диском. В следующем окне щелкни мышью на кнопке Cancel. Откроется окно Save Tracks. В нем тебе нужно будет указать каталог (Path) для записи файлов и задать правильный формат выходного файла (Output File Format), выбрав пункт PCM Wav file.



ШАГ №3

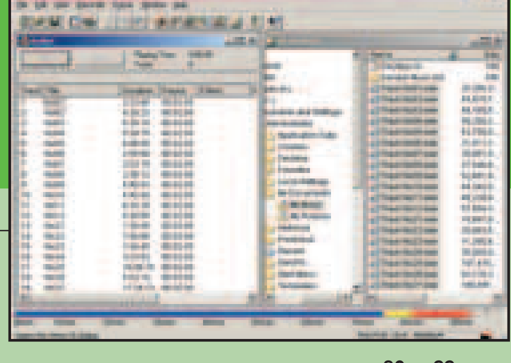
КОГО ХОЧЕШЬ ВЫБИРАЙ. Отметь мышью композиции, которые ты хочешь включить в супердлинный альбом. Если ты забыл названия песен, можешь прослушать их, нажимая на экранные кнопки встроенного плеера. Нажми на кнопку GO, чтобы запустить преобразование музыкальных дорожек в файлы. Для смены исходного CD воспользуйся экранной кнопкой выброса диска и командой Drive/Refresh. Повтори шаг №3 для всех композиций, которые ты намерен записать на диск. При необходимости (если будут совпадать имена файлов) переименуй их.





ШАГ №4

НАСТРОЙ ПРОГРАММУ. В главном окне пакета Nero Burning ROM выбери команду File/Preferences. Щелкнув на закладке Expert Features, отметь галочкой пункт Enable overburn и в числовом поле задай значение 99 минут.

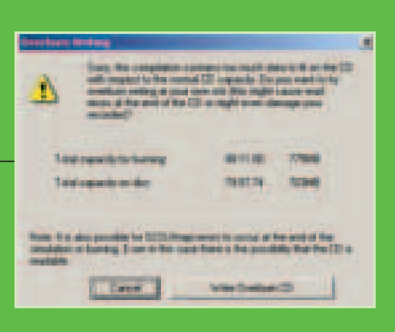


ШАГ №5

ПРОВЕРЬ ОБЬЕМ. Перетащи записываемые файлы с правого поля на левое. Сформировав образ будущего аудиодиска, по полосному индикатору внизу убедись, что общая продолжительность звучания попадает в диапазон от 80 до 99 минут. Нажми на кнопку записи. В появившемся окне выбери кратность записи. Чем она меньше, тем аккуратнее и надежнее будет записан диск, но дольше придется ждать окончания процесса.

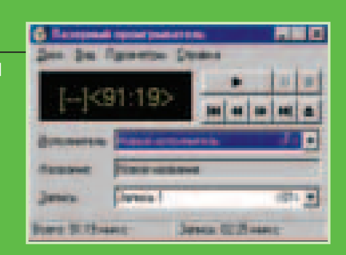
ШАГ №6

ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД! Когда программа выдаст предупреждение о превышении нормальной емкости компакт-диска, смело нажми экранную кнопку Write Overburn CD (записать с превышением обьема).



ШАГ №7

ПРОВЕРЬ, ХОРОШО ЛИ ВОСПРОИЗВОДИТСЯ ПОЛУЧИВШИЙСЯ ДИСК (особенно последние его композиции) на имеющихся в твоем распоряжении DVD- и CD-плеерах.



ПОЗДРАВЛЯЮ! КАК КОСМИЧЕСКАЯ РАКЕТА, КОТОРАЯ ПРИ СТАРТЕ ПРЕОДОЛЕВАЕТ ПРИТЯЖЕНИЕ ЗЕМЛИ, ТЫ ВЫРВАЛСЯ ЗА ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛИТЕЛЬНОСТИ КОМПАКТ-ДИСКОВ!

Первый взгляд:

Nikon смотрит электронным глазом

Компьютер обретает зрение. Иван Рогожкин

NIKON COOLPIX 2100

Конструкторы часто ломают головы впустую: большинство современных изобретений можно было, особо не напрягаясь, заимствовать у живой природы. Возьмем, например, телекамеры с поворотным механизмом – они подобны глазам рака, высовывающимся на столбиках из хитинового панциря. Однако кое в чем конструкторы превосходят живую природу. Вот, скажем, чудная штука – цифровая фотокамера. Представьте себе рака, который может прикреплять свой глаз на любое место панциря и даже оставлять свое око сторожить подводную нору!

Однако не будем отвлекаться от предмета статьи, т.е. от *Nikon CoolPix 2100*. Профессионалов эта недорогая цифровая камера не устроит: те будут морщиться и воротить носы. По крайней мере, не слишком требовательному любителю она придется как раз в пору.

Модель *CoolPix 2100* имеет двухмегапиксельную фотоматрицу. Это значит, что максимальное разрешение при сьемке равно 1600x1200 точек. Если этого окажется слишком много, можно включить режимы 1024x768 (для 15-дюймового ЖК-монитора) и 640x480 для телевизора и Интернета. Отметим, что обьектив Nikkor с оптическим трансфокатором и моторчиком внутри позволяет приближать и удалять обьекты, увеличивая картинку до трех раз.

Выглядит модель 2100 как забавная игрушка, некоторыми формами и элементами напоминающая о профессиональных пленочных камерах Nikon. Так, сверху расположены чрезвычайно удобный колесный переключатель режимов, выключатель питания и кнопка «спуск». Утолщение на корпусе камеры, типичное для аппаратуры Nikon, нужно для того, чтобы ее было удобно держать грубой мужской рукой. Но мелкие кнопочки сзади лучше подойдут для тонких женских или детских пальцев. В общем, конструкция немного странная.

ВЕРДИКТ 



Крепче держись за *Nikon CoolPix 2100!*

Встроенный ЖК-дисплей можно использовать как видоискатель и экран для просмотра и даже несложного редактирования снимков. Предусмотрена куча полезных настроек: например, можно выбрать 14 разных режимов для сьемки всевозможных сцен, ландшафтов и портретов днем и ночью.

Идея приложить карточку памяти CompactFlash емкостью всего 8 Мбайт показапась мне насмешкой. Однако ничто не помешает тебе, предусмотрительный читатель, приобрести дополнительную карточку любой вместимости, хоть 512 Мбайт. Учти, любитель быстрой стрельбы, что на 2100 можно снимать видеоролики со скорострельностью до 15 кадров в секунду и разрешением до 640x480. Эта функция поможет тебе украсить свой сайт чудным видеоклипом.

К компьютеру штуковина подключается USB-кабелем, после чего (если установлены драйверы) в операционной системе появляется новый накопитель, с которого можно копировать снимки. Прилагаемая программа Nikon View позволяет просматривать кадры и объединять их в альбомы. Если ты придешь с фотокамерой к другу, у которого нет компьютера, ты сможешь продемонстрировать снимки на обычном телевизоре, подключив CoolPix к видеовходу. Приятно, что к аппарату прилагаются аккумуляторы и зарядное устройство.

Мне очень понравилось хорошо продуманное управление камерой – сразу понятно, как с ней обращаться и какие кнопки нажимать. Однако некоторых функций (например, возможности поворачивать изображения) я не обнаружил. Снимала камера на удивление хорошо. Система автоматической настройки почти всегда срабатывала идеально, а некоторые тонкости, описанные в руководстве, позволили мне при минимуме усилий снимать в сложных условиях освещения.

По сравнению с цифровыми фотокамерами, выпускавшимися еще три года назад, *Nikon CoolPix 2100* – «мерседес» среди «запорожцев». Но современным цифровым аппаратам на 3-5 мегапикселей она, конечно же, уступает. Если тебе, читатель, нужна недорогая универсальная модель для создания преимущественно компьютерных изображений, мы рекомендуем *CoolPix 2100*. Если же ты захочешь печатать картинки, увеличивая их до размера книги или, не дай бог, альбома, ознакомься с более дорогими изделиями.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Nikon** URL: **www.nikon.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **Nikon Svenska AB**
ТЕЛ.: **(095)733-9170** ЦЕНА: **$265**

Первый взгляд:
Два модема для Интернета

В стародавние времена в конце 80-х годов редкий владелец компьютера мог позволить себе иметь хороший модем (он стоил сотни долларов!), и нужно было быть настоящим специалистом, чтобы управляться с этим устройством.

Василий Баринов

Интернета тогда не было, пользователи звонили на BBS (электронные доски объявлений) и связывались друг с другом для того, чтобы передать файлы и прочесть новости. Каждый владелец модема знал назубок протоколы связи и сжатия информации, с которыми было совместимо его сокровище в прямоугольной коробочке, и мог, не задумываясь, набрать пару-тройку команд на языке модема. Особым шиком в те времена считалась возможность с помощью модема определять номер звонящего абонента, принимать и отправлять факсы, а также организовать автоответчик и голосовую почту.

Сейчас времена совсем другие. Мы используем модемы лишь для подключения к провайдеру Интернета, а все остальное (загрузку файлов, обмен новостями и т. д.) делаем через Сеть. Руководства пользователя стали гораздо тоньше – из них исчезли многостраничные описания команд, и управляться с модемами стало намного проще.

Что же нужно сегодня учесть при выборе модема? Во-первых, это исполнение устройства – внутреннее или внешнее. Внутренний модем стоит дешевле, поскольку не имеет своего корпуса и блока питания. Внутренний модем обычно сложнее установить и настроить, чем внешний, поскольку нужно открывать крышку системного блока. Чуть забегая вперед, скажу: оба устройства, описанные в этой статье, относятся к внешним.

Во-вторых, при выборе модема важен тип интерфейса, через который он подключается к компьютеру. Традиционный последовательный порт (COM) – это самый надежный интерфейс, но не самый перспективный: вездесущая Microsoft уже третий год настойчиво рекомендует производителям компьютеров избавляться от так называемых «унаследованных» портов, к которым относятся параллельный и последовательный. Я не удивлюсь, если в один прекрасный день новые операционные системы перестанут с ними работать. Кстати, знаешь ли ты, владелец домашнего компьютера, что с 31 декабря 2003 г. Microsoft прекращает поддержку операционных систем Windows 98 и Windows NT? Заплатки с исправлениями ошибок для них более выпускаться не будут, как и версии драйверов DirectX, а драйверы для новых графических и звуковых плат для Windows 98 можно будет получить разве только от их производителей. Дело пахнет керосином – пора переходить на Windows 2000 или XP!

Таким образом, USB-интерфейс намного перспективнее, чем последовательный порт. Однако знаю по своему опыту: множество разнотипных USB-устройств иногда конфликтуют друг с другом. Если ты, читатель, имеешь развесистый компьютер, который украшен флэш-диском, цифровой фотокамерой, USB-сканером, USB-принтером и другими периферийными устройствами, остерегись добавлять еще и USB-модем.

В-третьих, для надежной связи важно иметь полноценный модем со встроенным сигнальным процессором, а не программный модем (его иногда называют софт-модемом или Win-модемом), который использует основной процессор компьютера. Если случится какая-либо задержка в работе системы (например, из-за ошибки чтения компакт-диска), программный модем потеряет соединение. Отличить софт-модем можно по цене, которая обычно не превышает 25-30 долл.

А теперь – наши первые впечатления о двух моделях серии ZyXEL OMNI 56K. Одна из них подключается к компьютеру через USB-интерфейс, другая – через последовательный порт (*о третьей мы писали в CGW/RE за декабрь 2002 г.*).

ZYXEL OMNI 56K UNO

Вспомни об OMNI.

Начнем с того, что *ZyXEL OMNI 56K UNO* имеет интерфейс USB, который хорош тем, что позволяет включать и выключать устройство в любой момент времени: операционная система его тут же обнаружит и начнет использовать. Более того, *OMNI 56K UNO* питается от компьютера, не загромождая стол дополнительными адаптерами переменного тока и не занимая на удлинителе лишнюю розетку 220 В.

Серебристо-серая коробочка с четырьмя светодиодами и 118 пупырышками (для любителей тактильных ощущений) смотрится стильно и привлекательно, напоминая ангар для лунофодов на космической базе. В комплекте с протестированным экземпляром поставлялись USB-кабель, телефонный шнур, руководство по установке, подарочная Интернет-карточка «Россия он-



«Уно моменто»: *ZyXEL OMNI 56K UNO* подключается к компьютеру просто и быстро.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

лайн» и CD с драйверами, подробной документацией, факсимильной программой и кучей полезных утилит. Одна из них поможет записать в флэш-память модема обновленную микропрограмму для встроенного сигнального процессора с исправлениями ошибок или поддержкой новых протоколов.

Модем оснащен автоответчиком и схемами определения номера звонящего абонента. Я даже не стану перечислять названия коммуникационных протоколов, с которыми он совместим. К сожалению, раскрыв коробочку, мы обнаружили, что производитель не припаял к печатной плате примерно полтора десятка электронных компонентов, некоторые – в цепях защиты от грозовых разрядов в телефонной линии. Похоже, фирма следит, чтобы инженеры ее сервисных центров не сидели без дела.

Подключить и настроить модем не составило труда, мы лишь подсоединили коробочку к машине, вставили компакт-диск в накопитель и несколько раз нажали на экранную кнопку Next. Не забудьте только настроить модем на импульсный набор номера взамен тонального! Аппарат работал хорошо, держал связь устойчиво. Быстрее всего он соединялся со своими собратьями с маркой ZyXEL.

Мы остались очень довольны надежной работой, приятным внешним видом и простотой подключения модема *ZyXEL OMNI 56K UNO*. Присваиваем ему знак **«Выбор редакции»** и рекомендуем тем пользователям, кто переходит на перспективный интерфейс USB.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ZyXEL Communications Corp.**
URL: **www.omni.ru** ЦЕНА: **$85**

Будьте скромнее, ребята!

Нет предела совершенству, а миниатюризации – есть. Фирма ZyXEL уменьшала размеры модема *ZyXEL OMNI 56K MINI* до тех пор, пока он не стал соизмерим со своим блоком питания и соединительным кабелем. Замечу, что фирма урезала не только габариты, но и функциональные возможности устройства. В отличие от *UNO*, модель *MINI* не позволяет обновлять флэш-память с микропрограммой, не имеет встроенного автоответчика и определителя номера, а также документации в комплекте.

Внутри модема оказалась всего одна большая микросхема (вместо трех в *UNO*), что обещает нам повышенную надежность – просто нечему ломаться. К сожалению, и здесь экономия: мы насчитали на плате около десяти отсутствующих компонентов.

Что же получилось в итоге? Недорогой модем, подключаемый к компьютеру через последовательный порт, причем со вполне приличными характеристиками.

Модель *MINI* оказалась еще более простой в установке, чем *UNO*. Работала она не менее надежно, быстро соединялась и хорошо держала связь. Мы рекомендуем *ZyXEL OMNI 56K MINI* пользователям с ограниченным бюджетом, желающим получить надежную связи при небольших затратах.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ZyXEL Communications Corp.**
URL: **www.omni.ru** ЦЕНА: **$65**

ВЕРДИКТ





Мини-модем *ZyXEL OMNI 56K MINI* имеет строгий внешний вид.

ZYXEL OMNI 56K MINI

Новости



В *Mega PC* встроены радиоприемник и телевизор.

Как у вас с интеллектом?

Американская компания Teleos провела исследование Most Admired Knowledge Enterprise («Предприятия с наилучшим применением знаний»). В результате, одной из ведущих интеллектуальных корпораций в мире оказалась Canon. Исследование Teleos выявляет лидеров, добившихся успеха за счет эффективной трансформации созданных в компании научных знаний в прибыльные идеи, изделия и системные решения.

Так вот, читатель, присмотрись к цифровым фотоаппаратам Canon и сканерам – они могут оказаться совсем не простыми!

Радиошкала для облицовки

Фирма MSI предложила умелым геймерам необычный компьютерный набор Mega PC ($280) со встроенным FM-приемником и люминесцентным индикатором на передней панели. В набор входит корпус, системная плата, кабели и элементы охлаждения. Прилагается инфракрасный пульт ДУ для управления приемником и проигрывателем CD/DVD. Для сборки игрового PC потребуется докупить процессор Pentium 4 (или Celeron), память DDR SDRAM, жесткий диск и накопитель на CD или DVD. Учти, читатель, компьютер сможет проигрывать музыкальные CD и компакт-диски с файлами MP3 без запуска операционной системы!

За отдельные деньги можно заказать встроенный телеприемник и устройство для считывания карточек памяти шести различных типов. Оно пригодится для работы с цифровой фотокамерой и MP3-плеером. В системную плату компьютера встроена шестиканальная звуковая микросхема (да здравствует домашний кинотеатр с Dolby Digital!) и маломощный графический контролер, но мы рекомендуем потратить еще немного денег и установить в гнездо AGP 4x мощный трехмерный акселератор. Собрав машину на основе Mega PC, ты получишь не просто игровой компьютер, а целый центр домашних развлечений.

Тестирование: Геймпады до упада

Думал ли ты, читатель, что компьютер сам по себе бестолковый, неспособный сделать ничего путного без человека? Сергей Никитин, Иван Рогожкин

Только вместе с тобой машина может спасать далекие галактики от воинственных маразмонов, защищать слабых трусонов и возводить Вашингтонграды. И обрати внимание: в направлении от компьютера к игроку информация льется бушующим потоком – это реалистичная графика, пространственный шестиканальный звук и даже вибрация и толчки от силовых джойстиков и рулей. А вот в обратном направлении, от человека к компьютеру, информация сочится по капельке через такие старые и замшелые устройства, как клавиатура и мышь.

Мы убеждены: самое слабое место в компьютерах сегодня – это устройства ввода информации. В будущем, как нам видится, каждая приличная игровая машина будет оснащена несколькими видеокамерами, и не только слова и жесты, но даже мимика игрока будет влиять на ход игры. Понимаешь, догадливый читатель, почему мы уделяем так много внимания джойстикам, рулям, фотокамерам и другим железкам для ввода информации внутрь компьютера? В этой статье мы рассмотрим четыре геймпада.

ROCKFIRE X-FORCE QF-337UV

Тонкий интеллектуал разбирается в жанрах.

1 Напоминая внешне морского ската, геймпад *Rockfire X-Force QF-337UV* удобно ложится в руки и, кажется, тащит игрока в захватывающие игровые миры – как катер, тянущий водного лыжника по глади озера.

Держать X-Force в руках – одно удовольствие. Указательный и средний пальцы игрока удобно ложатся на кнопки спереди и снизу устройства; большие пальцы попадают на два аналоговых мини-джойстика (по форме напоминающие грибы поганки), восьмипозиционный переключатель (под левый палец) и четыре кнопки (правый). Все органы управления сконструированы удачно, кроме двух кнопок под средними пальцами. Дело в том, что по форме и расположению они напоминают курки, но срабатывают при нажатии снизу, а не спереди, к чему нужно приноровиться. Более того, по ощущениям эти кнопки какие-то вязкие, словно вместо пружины в них используется плотный комок ваты.

Всем восьми кнопкам геймпада можно присвоить вторую функцию, которая будет активизироваться в случае, если нажать на левый мини-джойстик. Хороший замысел, но не слишком удачное его воплощение – на наш взгляд, разработчикам следовало бы предусмотреть для этого отдельную клавишу [Shift]. А вот другое решение инженеров *Rockfire* мы можем только приветствовать. В зависимости от жанра игры мини-джойстики и восьмипозиционный переключатель приобретают разные функции. В авиасимуляторах последний становится переключателем обзора, левый мини-джойстик играет роль рукояти управления самолетом, а правый – рукояти управления двигателем.

В автогонках левый мини-джойстик превращается в руль (влево-вправо), а правый – в рычаг «газ/тормоз» (вперед-назад). В аркадах и играх жанра экшен восьмипозиционный переключатель задает направление, правый мини-джойстик становится регулятором газа и горизонтального руля, а левый не действует. Текущий режим работы геймпада можно менять, нажимая на правый джойстик (опять-таки, на наш взгляд, для этого лучше было предусмотреть отдельную клавишу). По цвету светодиодного индикатора (оранжевый, красный или зеленый) легко определить текущий режим.

Не воспринимай слово Force (сила) в названии геймпада буквально, читатель. Два моторчика внутри *X-Force* создают лишь вибрационную тактильную обратную связь (но все же значительно улучшают эффект присутствия). Поэтому геймпад примерно одинаково тактильно реагирует на разные события, будь то удары, езда по неровной дороге или включение двигателя. Если ты, читатель, технический специалист, ты понимаешь, что питания от порта USB было бы недостаточно для работы полноценной системы силовой обратной связи, да и потребовалась бы какая-нибудь опора, например, в виде кронштейна для крепления устройства к столу. Так что настоящая силовая обратная связь – это прерогатива более дорогих и тяжелых устройств.

Вместе с геймпадом поставляется компакт-диск с драйверами и краткое, но вполне достаточное для игрока описание на четырех страницах. В процессе установки и настройки геймпада проблем не возникло. Работал он замечательно, если не считать «ватных» нижних кнопок под средними пальцами. В целом нам понравилась многофункциональность и гибкость, которую предлагают геймерам разработчики геймпада *Rockfire X-Force QF-337UV*. Присваиваем этой замечательной штуковине титул **«Выбор редакции»** и рекомендуем ее тем, кто любит разнообразные игровые жанры.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Rockfire** URL: **www.rockfire.com.tw**
ГДЕ КУПИТЬ: **Boston PC** URL: **www.bostonpc.ru**
ТЕЛ.: **(095)946-0111** ЦЕНА: **$22**

ВЕРДИКТ ★★★★☆



Rockfire X-Force QF-337UV **легок и многофункционален.**

ROCKFIRE CYBER VOYAGER RF-520U

Игра в телеграфном стиле.

2 Геймпад *Rockfire Cyber Voyager RF-520U* подкупает удивительной простотой – для его работы не требуется никаких драйверов (достаточно тех, что встроены в систему Windows 98/2000 или XP), а также не нужна калибровка. При этом устройство общается с компьютером по радио в пределах квартиры, освобождая игрока от змеящегося шнура к компьютеру.

Если ты интересуешься историей техники, читатель, то ты знаешь, что телеграф был изобретен в 1832 году, а телефон – в 1876 году, т.е. сначала человек научился передавать по проводу цифровые сигналы (точки и тире) и лишь потом – аналоговые. Геймпад *Cyber Voyager RF-520U* передает по радио су-


Оригинальная расцветка кнопок геймпада ***Rockfire Cyber Voyager RF-520U*** **будоражит воображение.**

ВЕРДИКТ ★★★★☆

губо цифровые сигналы: на нем имеются 12 кнопок и восьмипозиционный переключатель, аналоговых мини-джойстиков не предусмотрено. Однако, в отличие от телеграфа, *Cyber Voyager* позволяет нажимать несколько кнопок одновременно (но не более четырех).

Догадываешься, читатель, куда ветер дует? «Кибернетический Вояжер» удобен в «бродилках», аркадах и играх жанра экшен, где нужно быстро передвигаться и много стрелять, но не приспособлен для точного и сложного управления в различных симуляторах. Питается *RF-520U* от двух мизинчиковых батареек типа AAA, которых хватает надолго. В комплекте поставляется более подробное руководство пользователя, чем в случае *Rockfire X-Force QF-337UV*. Неброский внешний вид геймпада позволит тебе, конспиративный геймер, сидеть на диване якобы ничего не делая, в то время как на экране компьютера будет разворачиваться потрясающая игра, и твои гости спросят: «Что это за новый боевик?» Но учти, читатель, *RF-520U* имеет форму бумеранга, и если геймпад тебе надоест, ты замучаешься его выбрасывать.

Рекомендуем геймпад *Rockfire Cyber Voyager RF-520U* непоседливым любителям экшен и аркад.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Rockfire** URL: **www.rockfire.com.tw** ГДЕ КУПИТЬ: **Boston PC** URL: **www.bostonpc.ru** ТЕЛ.: **(095)946-0111** ЦЕНА: **$28**

SAITEK P880 DUAL ANALOG PAD



Saitek P880 Dual Analog Pad: **за удобство и простоту использования – крепкая четверка.**

Младший заявляет о себе.

3 Да-да, теперь родственные связи есть и у игровых устройств. Геймер, разузнай у своего друга: вполне вероятно, что его джойстик – брат твоего игрового манипулятора, а его клавиатура – сводная сестра твоей «клавы». Теперь и такое возможно. Я убедился в этом, когда ко мне в руки попали два геймпада от компании *Saitek* – старший и младший братья. У старшего, как и положено, возможностей побольше, но свой рассказ об этой семейке я начну с младшего.

Зовут его *Saitek P880 Dual Analog Pad.* Этот геймпад, подключаемый к компьютеру через USB-порт, готов к употреблению сразу после установки драйверов. Также можно (а геймеру профи и нужно) установить прилагаемую утилиту. Она позволяет программировать кнопки этого устройства и использовать клавишу [Shift], которая пригодится в случае, если в игре сложное управление (хотя для большинства игр это вряд ли понадобится).

С не слишком головоломными гонками, аркадами и «стрелялками» вполне справятся стандартные средства геймпада – восемь программируемых кнопок (шесть сверху и две сбоку под указательными пальцами), два аналоговых мини-джойстика и восьмипозиционный переключатель D-Pad. Все это хозяйство легко нажимать при самой напряженной компьютерной баталии, без страха перепутать что-то в горячке виртуального боя.

А для компьютерных маньяков, собирающихся проводить большую часть времени с этим устройством в руках, его поверхность покрыта специальным материалом, который не скользит в мокрых от напряжения ладонях. Так что «младший братик» вряд ли уступит кому-нибудь из другого семейства. Эту модель можно порекомендовать тем игрокам, которые превыше всего ставят функциональность и которым не нужны новомодные удобства.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek** URL: **www.saitek.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **НПФ «Игалакс»** URL: **www.igalax.ru** ТЕЛ.: **(095)488-1304** ЦЕНА: **960 руб.**

ВЕРДИКТ ★★★★☆



SAITEK P3000 WIRELESS



Saitek P3000 Wireless: **в здоровом теле здоровый дух – выглядит и работает на отлично!**

Рожденный свободным.

4 Но что это мы все о младшем? Пора переходить к старшему брату *Saitek P3000 Wireless,* близнецу по внешности, но не по возможностям. В отличие от родственничка, он – модное в последнее время беспроводное радиоустройство. И хотя по радиусу действия он не может соперничать с сотовым телефоном, десять метров от базовой станции выдерживает.

Базовая станция, подключаемая к компьютеру через USB-порт, заслуживает отдельного разговора. Помимо обеспечения связи между геймпадом и компьютером, она служит подставкой и зарядным устройством для аккумулятора, питающего геймпад. В комплекте их два, и пока один заряжается, можно пользоваться вторым для непрерывной работы, то есть я хотел сказать игры. Аккумулятора хватает на восемь часов. Помимо этого у старшего брата есть еще несколько более мелких отличий. Это другая цветовая гамма (черно-серебряная окраска против бирюзово-серой с серебристыми вставками у модели *P880*) и маленький дисплей, на котором отражается состояние аккумулятора.

«Трехтысячный» на подставке с заряжающейся батареей напоминает приборную доску истребителя из будущего. Руки так и тянутся к этому фантастическому устройству, чтобы улететь с ним в виртуальные миры. А в остальном он полностью повторяет младшую модель – те же кнопки, та же программа настройки.

Единственной проблемой оказалось то, что в коробке, прибывшей к нам в редакцию, не оказалось диска с драйверами для этого геймпада. Судя по всему, это проблема конкретного экземпляра. Геймер, будь внимателен при покупке!

Ну что же, *Saitek P3000 Wireless* – это очевидный ***«Выбор редакции».*** Эта модель идеально подойдет для игроков, которые ценят свободу и любят дизайн в стиле хай-тек.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek** URL: **www.saitek.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **НПФ «Игалакс»** URL: **www.igalax.ru** ТЕЛ.: **(095)488-1304** ЦЕНА: **2200 руб.**

ВЕРДИКТ ★★★★★

Кряхнутый Кейс Лойда

Когда тормозит память... *Лойд Кейс*



Недавно корпорация Intel выпустила два новых системных чипсета – 875P Canterwood и 865PE Springdale, а также несколько моделей процессора Pentium 4, поддерживающих эффективную частоту системной шины (frontside bus, FSB) 800 MHz, причем чипсет 875P поддерживает двухканальную память DDR-400. Частоты новых моделей Pentium 4 – 2,6 GHz, 2,8 GHz и 3,0 GHz, а вскоре в продаже должен появиться камень с частотой 3,2 GHz. Корпорация AMD ответила выпуском процессора Athlon XP 3200+, также поддерживающего эффективную частоту системной шины 400 MHz, а изготовленный специально для него

Intel 865PE Springdale Chipset



Intel 875P Canterwood Chipset

чипсет nForce2 Ultra 400 от NVIDIA тоже умеет работать с памятью DDR-400.

Быстрая системная шина – это, конечно, здорово, но ведь для нормальной работы ей требуется не менее быстрая память. И хотя официального стандарта в данной области пока не существует, большинство производителей сейчас начали выпуск памяти DDR-400, которая работает на частоте 200 MHz, но за каждый такт передает не один, а два пакета информации. Новейшие системные платы – и nForce2 от NVIDIA, и разработки Intel – поддерживают двухканальную память DDR-400. А если вы правильно установите в материнку два идентичных модуля памяти, то пропускная способность вашей системы удвоится. Теоретически двухканальная память DDR-400 способна передавать 6,4 GB информации в секунду.

Разумеется, быстродействие компьютера в большой степени зависит также от процессора и контролера памяти. И Pentium 4, по идее, должен быть более эффективным в обработке больших массивов данных, чем Athlon XP, – на обоих CPU реальная частота системной шины составляет 200 MHz, но Pentium 4 может обсчитывать 4 пакета с данными за такт, а Athlon XP – только два. В результате пиковая пропускная способность у Pentium 4 – 6,4 GB в секунду, что в два раза больше, чем у Athlon XP (3,2 GB в секунду соответственно).

А еще нужно учесть, что, как правило, на компьютере одновременно выполняются сразу несколько операций. Одни данные могут перекачиваться из памяти в CPU, другие – в графическую карту через слот AGP; кроме того, информация постоянно считывается с диска, а звуковая плата гоняет данные через шину PCI. А в режиме мультиплеера сюда добавляется еще и сетевой трафик, отбирающий приличную часть пропускной способности вашей системной шины.

Все вышеперечисленные процессы существенно уменьшают количество свободной оперативной памяти. И сам по себе тот факт, что процессоры от Intel способны прогонять через себя 6,4 GB информации в секунду, а Athlon XP всего лишь 3,2 GB, еще не может служить основанием для каких-либо далеко идущих выводов. Дело в том, что контролер памяти вынужден еще управлять трафиком шин AGP и PCI, а также скачивать информацию с жесткого диска и распределять потоки данных между памятью и CPU. А теперь вспомните, что контролер памяти, установленный на материнской плате nForce2, может «пережевывать» до 6,4 GB в секунду! На первый взгляд такая пропускная способность кажется чрезмерной, а на второй – вовсе нет: сложите трафик шины AGP 8X (2,1 GB в секунду), трафик доступа к винчестеру, а также трафик шины PCI и вы получите объем данных, превышающий 5 GB в секунду! И система не тормозит даже при пиковых нагрузках... Здесь есть над чем задуматься.

Итак, мы выяснили, что внутри компьютера постоянно движутся огромные массивы данных. Что сие означает для нас, геймеров?

Если вы играете в основном в Diablo II или Counter-Strike, то сие не означает ровным счетом ничего – если на вашей старой машине все и так работает без сбоев и тормозов, то апгрейд вряд ли сможет как-то улучшить ситуацию. А вот новое поколение трехмерных игр, оперирующих поистине огромными объемами информации, выдвигает уже совсем другие требования к пропускной способности памяти. Чем быстрее идет обмен данными, тем более гладко будет работать игра. Разумеется, пропускная способность памяти – это лишь один фактор из многих, определяющих производительность системы, но для целого ряда игр именно он является наиболее важным параметром. И по мере появления новейших игровых движков вроде Source от Valve или Doom III от id Software значение пропускной способности памяти будет лишь возрастать.

Появление новых наборов системной логики и более быстрой памяти конечно же несколько расширяет (хотя и не ликвидирует совсем) то «узкое место» компьютера, каковым на данный момент является пропускная способность памяти. Чтобы не быть голословным, приведу пример: наши тесты показали, что установка новейшего процессора 3,06 GHz в материнскую плату на старом чипсете 845PE – пустая трата денег, так как мощный CPU большую часть времени простаивает в ожидании поступления новых данных. А Pentium 4 3,0 GHz, работающий на 66 MHz медленнее, чем процессор 3,06 GHz, при работе с более быстрой памятью показывает в большинстве 3D-игр лучшие результаты, чем Pentium 4 3,06 GHz.

Подведем итоги. Если вы все еще пользуетесь устаревшей одноканальной памятью и при этом собираетесь играть в экшены, которые выйдут ближе к концу этого года, то вам следует всерьез подумать об апгрейде. Скорее всего, результат вас приятно удивит.

Выжженная земля

Очистим мир от скверны!

Почему все произносят слово «MMORPG» как «More Pigs»? **Роберт Коффей**

Как-то раз, медитируя среди розовых клумб в своем английском садике с чашечкой крепчайшего аравийского кофе, я задал себе вопрос: «От чего следовало бы избавить наш мир, чтобы сделать лучше не только мою собственную жизнь, но и жизнь всех остальных никчемных ублюдков, почем зря топчущих матушку-землю и гордо именующих себя человечеством?» И я тут же начал составлять список вещей, без которых наш мир стал бы лучше: фильмы, в которых тупые обезьяны играют роль спортивных звезд, однообразный рэп, онлайновые ролевые игры… Увы, очень быстро мне стало ясно, что в отношении большинства негативных явлений я вряд ли смогу предпринять что-нибудь радикальное. Единственным исключением являются MMORPG, и в этой связи я предлагаю всем последовать моему примеру и немедленно перестать в них играть!

Потому что если онлайновые RPG – это действительно будущее игровой индустрии, то в таком случае будущее PC-игр – это анестезированный загнивающий мир, в котором погруженные в наркотический транс геймеры превращены в дойных телят, покорно отстегивающих провайдерам ежемесячные взносы. Такое времяпрепровождение при всем желании нельзя назвать ни веселым, ни интересным. Спрашивается, в чью же светлую голову впервые пришла эта дурацкая идея: создать виртуальный мир и предложить всем недоумкам, у которых есть кредитная карта, в нем поселиться? Ведь все мы и так каждый день принимаем участие в массовой многопользовательской RPG под названием «Наша адская повседневная жизнь». Так зачем же тратить свое драгоценное время на виртуальное общение с каким-нибудь манерным кретином, носящим дурацкую бейсболку и широченные штаны, балдеющим от своего навороченного сотового телефона и при этом не умеющим связать между собой два слова? Неужели только из-за того, что этот клоун решил подключиться к онлайновой RPG и назвать своего аватара Lorrick the Impudent, я должен побороть в себе естественную брезгливость и вести себя с ним по-приятельски? Нет, господа, я не согласен! И не нужно предлагать мне посетить какой-нибудь PvP-сервер, где все друг друга непрерывно убивают, – до тех пор, пока данная фишка не появится в игре «Наша адская повседневная жизнь»; она мне неинтересна и в онлайне.

Будем откровенны: созданием онлайновых ролевых игр занимаются исключительно лентяи и лоботрясы. Если бы дизайнеры MMORPG работали по тем же правилам, что и все остальные производители товаров и услуг, то им пришлось бы с извинениями возвращать возмущенным клиентам деньги через пять секунд после покупки очередной недоделанной игры, да еще и моральный ущерб возмещать. Но они, как ни в чем не бывало, продолжают пичкать нас меньше чем наполовину готовыми продуктами, в которые приходится играть на криво собранных, глючных серверах, да еще и платить за это кровные денежки! На прошедшем в этом году саммите D.I.C.E. группа разработчиков *Star Wars Galaxies* заявила, что они делают свою игру в расчете на хард-корных геймеров, которым предстоит создать там и хозяйственную, и социальную инфраструктуру, - иными словами, авторы перекладывают самую важную часть своей работы на мальчиков в коротких штанишках и пачками выбрасывают из игры ранее заявленные фичи, чтобы выпустить ее в срок. Между прочим, создатели *The Sims Online* тоже в свое время понадеялись, что геймеры сами сделают их игровой мир «живым и увлекательным», – и посмотрите, каким громким провалом обернулись все эти надежды…



Тест на сообразительность: в какой игре вы являетесь членом одной из трех фракций, сражающихся за господство над миром, – в *Asheron's Call 2, Earth & Beyond* или в *Anarchy Online?*

Самые смекалистые, наверное, уже сообразили, зачем я задал этот глупый вопрос: главная проблема большинства онлайновых RPG заключается в том, что они очень похожи друг на друга – по крайней мере, недостатки у всех одни и те же. Авторы каждый раз прилагают максимум усилий, чтобы первые часы, проведенные вами в их игре, стали сущим кошмаром и навсегда отвратили вас от нее. Господа разработчики! Если вы читаете мою колонку, то ради всего святого, пожалуйста, сделайте начальные этапы своей игры чуть более интересными! Избавьте несчастных геймеров от необходимости часами убивать крыс (и не нужно делать крыс двуногими и придумывать им новые имена вроде Drudges – это не поможет). Неужели я должен ежемесячно выкладывать по $9,95 за право убивать виртуальных крыс, когда я могу совершенно бесплатно заниматься этим в собственном подвале?! Пофантазируйте хоть немного, сделайте так, чтобы крысы начали стрелять в игрока лазерными лучами, а еще лучше – создайте армию зомби, похожих на самого нелюбимого вами актера…

Я сидел с чашечкой крепчайшего аравийского кофе…

И вот тогда, если выяснится, что я этого актера тоже ненавижу, я с удовольствием буду платить вам $12,95 в месяц!

ИЛЛЮСТРАЦИИ ДЖЕКА ХОРНАДИ

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

MAX PAYNE 2 • ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM • РЕАЛИЗМ ПРОТИВ АРКАДНОСТИ

СЕНТЯБРЬ • 09(16) 2003